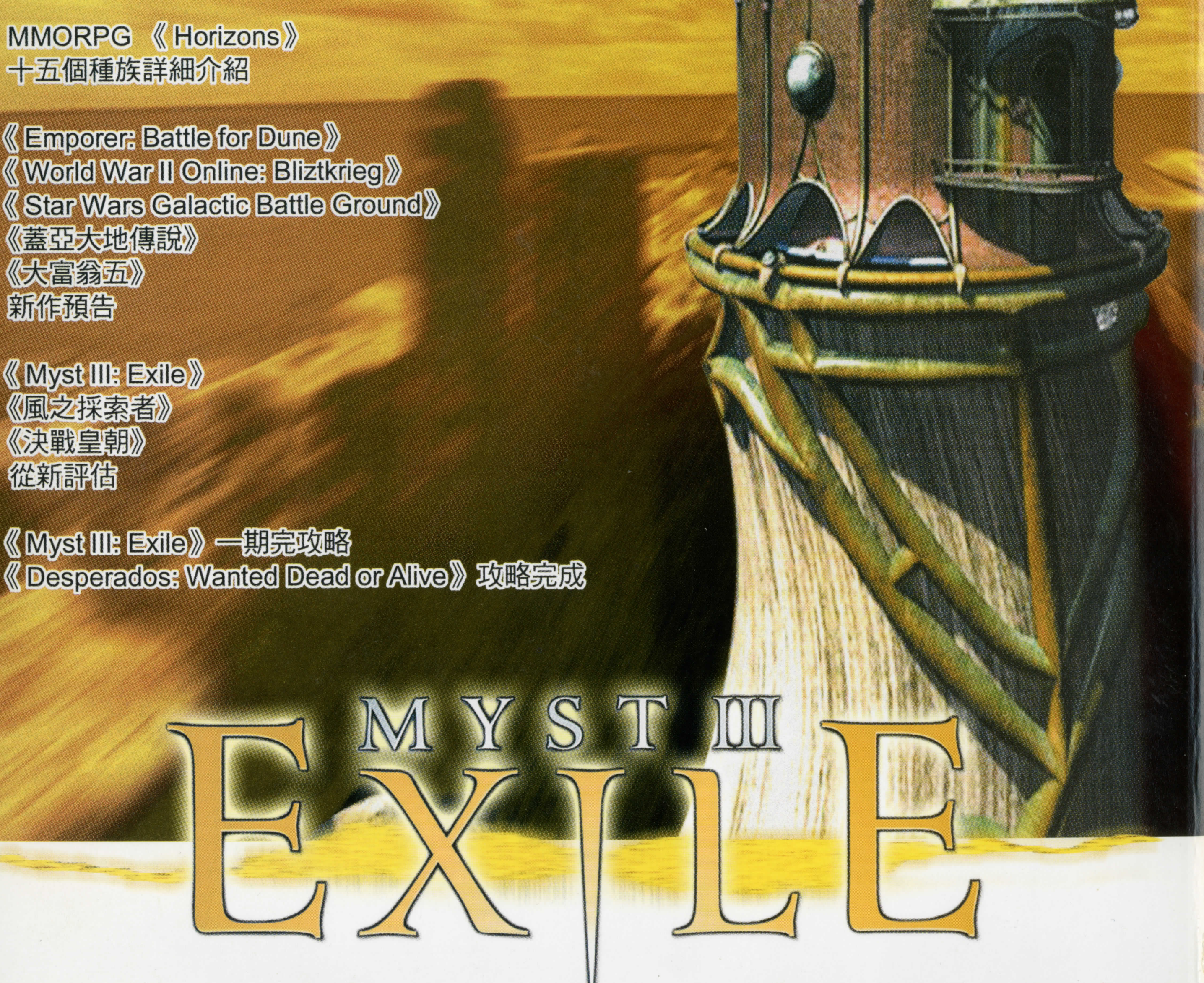
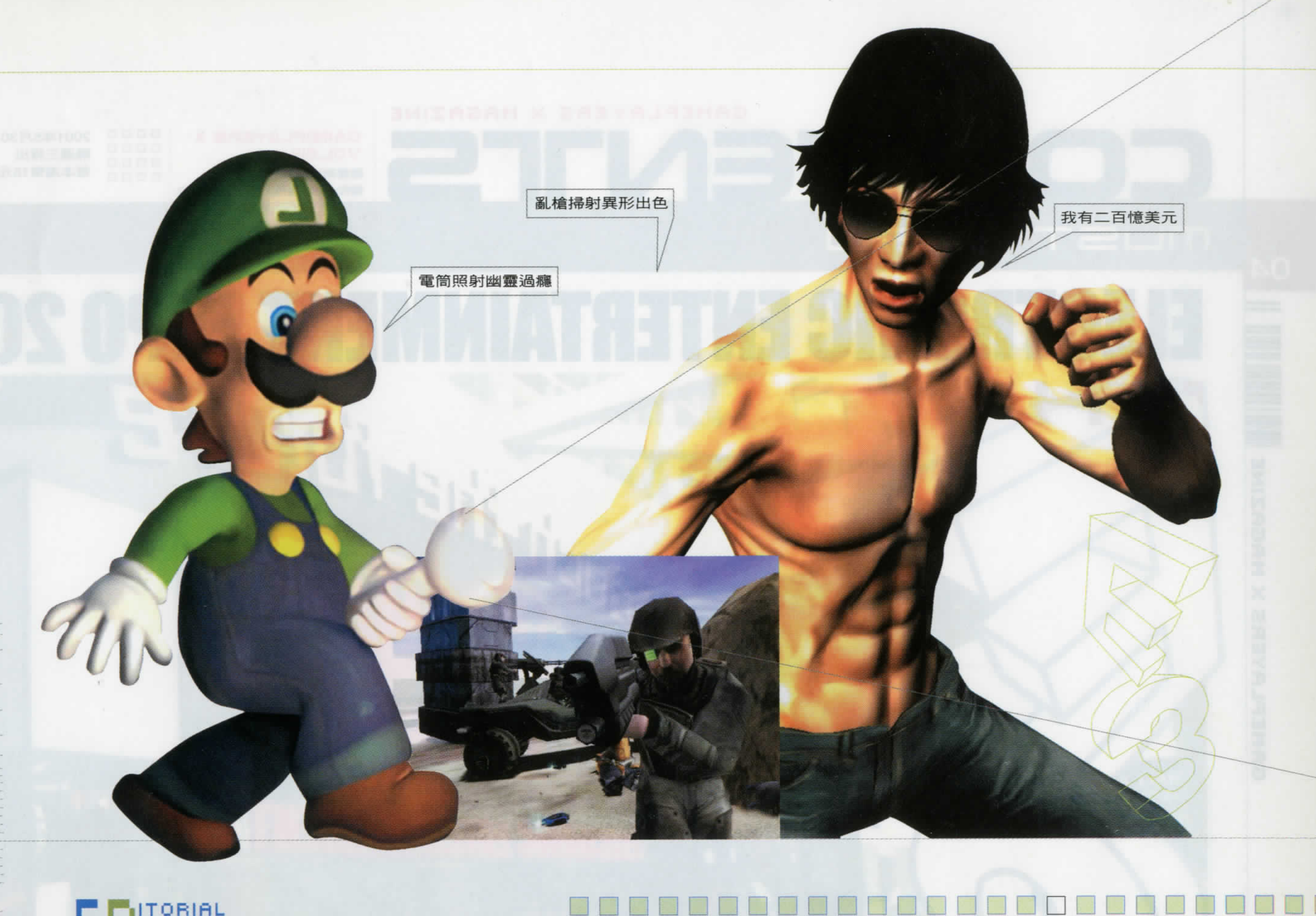

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAMEX
PLAYERS 遊戲誌X
VOL.013
HK$18
2001.05.30 www.gameplayers.com.hk
聯邦 VS 自護全港大賽第一回合實況 VCD
壯絕出擊
DREAMCAST VERSION
超級機械人大戰α
完全解剖 E3
攻略 / TACTICS
WSC HUNTER X HUNTER 各自的決意
GBC DRAGON QUEST MONSTER 2
DC CONFIDENTIAL MISSION
DC 櫻大戰 / SEGAGAGA

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.85

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正





EDITORIAL 我們的觀點

TEXT:寒武紀

二十年與二百億的比拚

在本年的Electronic Entertainment Expo (E3) 上，任天堂和微軟都有著共同的目標，就是在主機推出之前爭取最多的傳媒報導，博取外界最好的印像，為自己的主機營造最好的勢頭。

但面對著老大哥任天堂，即使是現時全球最富有的公司，估計其資產總額達二百億美元的微軟仍然只能俯首稱臣。

看過在E3上公開的Gameube遊戲作品，我們很容易便可以感受到任天堂一貫的遊戲風格，只要看見遊戲中我們熟悉的人物，直覺上我們都不會懷疑它們都是一些精彩好玩的遊戲作品。這亦是任天堂成功之處。

二十多年來任天堂一直培養經營的遊戲人物角色，它們的一舉一動，已經完全捕捉著玩家的幻想，能夠看到這些角色被注入128bit主機的動力，所有玩家自然感到興奮之極。

假如DQ或FF系列是RPG遊戲的典範、GT系列是賽車遊戲的典範的話，那麼Mario等任天堂所製作的遊戲系列，可能就是遊戲本身的典範，這些任天堂獨有的遊戲人物角色正正是電視遊戲所追求的趣味性的結晶。

反觀微軟則完全沒有這方面的經驗和財產，這亦不是微軟可以透過投入幾十億開發費用便可以研究出來的產品，無寧說，這些吸引著無數玩家的經典遊戲作品就像粒子在隨機碰撞之間加上創作人的催化之下才能得以產生的新元素。

雖然Xbox的其中一款主打遊戲作品《Halo》在畫面處理上亦有相當不俗的表現，但似乎亂槍掃射異形的場面還不及Luigi拿著電筒照射幽靈的畫面來得有趣過癮。

但另一方面，雖說微軟在老大哥任天堂面前只能算是初生之犢，但就這樣給Xbox判上死刑卻是言之尚早。事實上，假如我們獨立地看現時所公佈的Xbox遊戲作品，無論在數量、種類以及質素上仍算是合格的，而且我們更不能忽視Xbox未來發展的可能性。即使現在以皇者姿態出現的Playstation在推出初期亦不是一帆風順的。Playstation的成功其中一個最大轉捩點是Square離開任天堂並轉投新力陣營。

一方面，在美國有極大號召力的《Metal Gear Solid》遊戲系列已經公佈會推出Xbox版（雖然發售日遙遙無期，內容亦不詳）。剛公佈2000年度出現巨額赤字的Square亦正某求開源的途徑。這些有可能隨時爆發的伏線對於Xbox而言都是一個一個的契機和轉捩點，亦足以讓整個業界出現翻天覆地的變化。

本期附送VCD使用說明

今期隨書附送的VCD除了收入了由本誌及金星遊戲機中心聯合主辨的《機動戰士GUNDAM聯邦VS自護 全港大賽》初賽中全部14場賽事的遊戲片段之外，我們亦加入了10款最新公佈Gamecube遊戲片段的視像檔案，其中包括了以下的作品：

《Luigi's Mansion》
《Star Fox Adventures: Dinosaur Planet》
《Super Smash Bros. Melee》
《Pikmin》
《Raven Blade》
《Wave Race Blue Storm》
《Eternal Darkness》
《Metroid Prime》
《Donkey Kong Racing》
《Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II》

讀者可以使用個人電腦並利用Quick Time軟件開啟在CDI資料夾內的視像檔案便可以看到這些影像片段。

CONTENTS

GAMEPLAYERS X
VOL.013
隨書附送機動戰士高達
聯邦vs自護 全港大賽第一回合VCD
2001年5月30日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ









遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲



FEATURES



ELDORADO GATE 第5卷
048>



BOUNTY HUNTER SARA
045>

DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAMEX PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
執行編輯executive editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
編輯 editor
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung ah_fung_fung@yahoo.com
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

TEXT：寒武紀

GAMECUBE發售詳情落實

售價較XBOX PS2平三分一 在美發售日與XBOX相差三天

任天堂正式宣佈了有關其次世代遊戲主機Gamecube (下簡稱GC) 的發售詳情。

GC在日本的發售日期為9月14日，並會於兩個月後的11月5日在美國推出，與已定於11月8日推出的Xbox主機發售日期只相差三天。而GC的售價為$199.95美元 (約港幣$1600元)，較PS2以及Xbox $299美元的售價低三分之一，亦與任天堂為其上一代遊戲主機「超級任天堂」以及N64所定的初期售價相同。

對於任天堂所公佈的GC發售詳情，業界一般認為是預料之內。市場調查公司International Data一位分析員表示：「主機生廠商都必需把握本年度即將來臨的聖誕節黃金檔期，所以GC和Xbox同樣被按排於11月推出是可以預料的。但GC的售價將使它有一個很強勁的競爭優勢，因為任天堂一直佔有著年齡介乎8-15歲的年輕消費者市場，而任天堂今次為GC所定的售價正好幫助這班年輕消費者很容易便可以購買得到這部主機。」他又表示，由於GC並不能播放CD或DVD媒體，所以在定價上必需要較PS2或Xbox等多功能主機為低。

表一：三部次世代主機發售日售價比較

	GAMECUBE	XBOX	PLAYSTATION 2
日本發售日期	9月14日	11月8日	2000年3月4日
美國發售日	11月5日	未公佈 (※)	2000年10月26日
同日發發售軟件數目	2-3款	15-20款	13款
初期售價	$199美元 (25000日圓)	$299	$299 (39800日圓)

※ 微軟較早前已表示過打算將Xbox主機作美日同步發售。

成敗的標準
明年3月出貨400萬部 主機同日發售遊戲兩至三款

任天堂預計至2002年3月為止的財政年度將會一共推出400萬部GC主機。而遊戲軟件發售日程方面，任天堂表示，預定與主機同日推出的遊戲作品有2至3款，而2001年內預計會推出6款遊戲作品。

預料PS2將減價兩成迎戰

雖然現時新力方面並未透露任何PS2減價的計劃，但有分析家指出，隨著Gamecube以及Xbox的推出，新力很有可能將PS2的售價調低$50甚至$60美元 ($400至$480港元)，以保持PS2的競爭力。



任天堂的靈魂人物宮本茂在E3舉行前的一個記者會上向記者介紹Gamecube的詳情。

E3餘興未了 三廠商展開宣傳論戰

一年一度的Electronic Entertainment Expo (E3) 雖然已經完滿結束，但似乎真正的次世代主機之戰現在才剛剛開始。微軟、新力以及任天堂三間廠商的負責人在E3完結之後先後接受傳媒訪問，發表了他們對自己以及競爭對手的意見。

新力：「XBOX已經完結」

其中最具挑釁性的相信是Playstation之父SCEI社長久多良木健就微軟Xbox在E3上的表現所發表的評論。久多良木健指出，今次E3微軟Xbox的表現非常「令人失望」，不但沒有吸引的遊戲作品展出，Xbox主機本身亦不見得有任何突出的表現，久多良木更表示：「微軟根本不認識娛樂業務。Xbox雖然還未推出但亦已經完結。」

微軟：「與其侮辱自己的對手，我們寧願將焦點放作創作更多新的遊戲作品」

有關的報導公開之後，微軟方面的發言人隨即作出回應表示：「我們亦預計Xbox確實會遇到一定的競爭，但正正因為新力作出這樣的反應，令我們更加肯定我們所做的是對的。」該位發言人又表示：「與其侮辱自己的對手，我們寧願將焦點放作繼續創作更多新的遊戲作品。久多良木健當然渴望一切都已經完結，但事與願違，一切才剛剛開始。」

5月20日，同一份報章再發表報導，報導指由於微軟並未能及時將Xbox的開發用主機分發給遊戲軟件商，引起了報份軟件商的不滿。報導中引述Electronic Arts主席Larry Probst表示：「我們仍未收到Xbox的Beta版主機，我們非常需要它去改進現時製作中的Xbox遊戲。微軟在未來幾個月裡將要解決大量的問題，他們就像在進行死亡行軍一樣。」

另一方面，Infogrames主席Bruno Bonnell亦證實並未收到最後版本的Xbox主機，更有報導指Konami由於仍未收到開發主機而被迫暫時停止所有Xbox遊戲的開發計劃。

但微軟其後又作出回應，指有關的報導並沒有事實根據。微軟一位發言人表示：「我們已經將開發主機送到所有開發商手上。」英國Infogrames市場總監Stuart Furnivall亦公開澄清：「我不知道為什麼人們說我們沒有開發主機。我們當然希望能夠有更多的開發主機，但說我們一部也沒有則是錯的。我們很高興收到這些



Sony Computer Entertainment (SCE) 社長久多良木健。



較早前在微軟公佈Xbox發售詳情的記者會上，Xbox業務總負責人Robbie Bach在講台上的情形。

本年度的Electronic Entertainment可以說是三部次世代主機的第一會合比試。

這些器材，因為我們現時有超過10款高水質的Xbox遊戲正在製作之中。」

微軟：「你記得上一年E3上PS2的出展遊戲數目嗎？我們所擁有的遊戲作品已經超越了PS2了！」

微軟又為Xbox在E3上的表現辨護：「我們當然知道面前仍有許多工作要做，但在今次E3上我們有一共84款Xbox遊戲出展，你記得上一年E3上PS2的出展遊戲數目嗎？我們所擁有的遊戲作品已經超越了PS2了！」

任天堂：「微軟只盲目追求主機機能，她根本不能理解電視遊戲趣味的本質。」

另一方面，任天堂社長在一個發表業積報告的記者會後接受日本報章訪問時亦同樣被問及他對Xbox的看法，山內表示：「Xbox與Gamecube在設計概念上根本南轅北轍。Xbox內置硬碟裝置，是在PC的延長線上發展出來的產物，微軟只盲目追求主機機能，她根本不能理解電視遊戲趣味的本質...比較Xbox和Gamecube就像是要一位摔角手與一位相撲手作賽一樣不能理解。我並不把微軟當作我們的競爭對手。」

外界評論亦指XBOX表現未如理想

事實上Xbox在E3上的表現受到不少外界的批評。主力PC平台的Raven Software (《Soldier of Fortune》製作商) 程式設計總監Jake Simpson表示：「在E3上全場最觸目的是任天堂所公開的最新Gamecube遊戲作品，但對Xbox的表現我卻感到有點失望」。

曾於90年代開發「3DO」遊戲主機並希望打入遊戲主機市場的3DO總裁Trips Hawkins表示：「微軟看來似乎束手無策，他們亦不知道自己正在做什麼。」3DO主機的失敗令3DO公司造成巨額虧損，而PS2的成功對於一直處於不振的3DO有很大的好處，因為3DO將其所有的資源都方在PS2遊戲的開發工作上，亦並未有任何為Xbox開發遊戲的計劃。

Hawkins又指出，由於微軟沒有像新力一樣興建屬於自己的生產公場，而選擇依賴第三生廠商Flextronics生產Xbox主機，這樣便會令生產Xbox的成本大增，削弱了競爭力。

但微軟亦不是沒有支持者的。已經宣佈為Xbox推出獨家遊戲《Dead or Alive 3》總策劃人板恒伴信：「就主機機能而言，PS2已經被Xbox遠遠拋離，DOA3的畫面不能在其他任可一部主機上實現。」

微軟的當前急務

微軟現時所面對其中一個最大的挑戰是如何將Xbox與其他的次世代主機區別出來。一位分析家表示：「微軟現時只能夠硬銷Xbox主機，因為第一批推出的Xbox遊戲並不會與PS2遊戲有明顯的分別。」只有微軟能夠為Xbox推出更多原創和獨家的遊戲作品才能夠吸引更多消費者購買Xbox主機。

任天堂形勢超樂觀

另一方面，任天堂的表現則得到很高的評價，財務管理公司UBS Warburg分析員Takiko Mori表示：「任天堂是眾參展商之中給人留下最深印像的一個。」他指出由任天堂自己所開發的遊戲作品再加上較原初預計更強大的第三廠商遊戲作品使任天堂的展覽攤位成為了全場最擁擠的地區，玩家不惜在長長的人龍裡等待第一時間玩到任天堂的最新遊戲作品。

Epic Games程式設計員Warren Marshall表示：「Gamecube的遊戲非常出色，雖然部份PS2的遊戲作品看起來亦很吸引，但只有Gamecube的遊戲最為穩固，沒有一個我看到過的Gamecube遊戲不會令我想試玩的。但Xbox的遊戲則沒有為我帶來這樣的吸引力。

任天堂企圖重建與第三廠商的關係

GC在E3上的成功將有助其他一直持觀望態度的軟件商答應為GC開發遊戲。加上任天堂方面已經在向軟件商徵收版權費等方面作出讓步，有報導指現時軟件商每售出一套GC遊戲軟件所需邀交的版權費為10美元，是N64時代的一半，雖然費用與其他主機廠商比較仍然較高 (微軟及新力向軟件商收取的版觀費水平都在10美元之下)。

但Mor補充，現時圍繞任天堂GC的其中一個隱憂是主機生產的進度可能未能夠趕及發售日的來臨，因為由NEC所負責開發的GC中央處理器Gekko很可能並未能提供足夠的貨量以應付龐大的生產需求。



HK RANKING 香港銷售榜

排名	遊戲名稱	資料
NO.1	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA/STG/美版/2001年5月16日
NO.2	櫻大戰3～巴黎正在燃燒嗎	Sega/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日
NO.3	HAPPY LESSION	DATAM POLYSTAR/AVG/6800日圓/2001年4月26日
NO.4	DEATH CRIMSON OX	ECOLE SOFTWARE/STG/5800日圓/2001年5月10日
NO.5	Spider-Man	Activision/ACT/39.99美元/2001年5月1日
NO.6	ILLBLEED	SEGA/ETC/5800日圓/2001年3月29日
NO.7	Konohana: True Report	SUCCESS/AVG/2800日圓/2001年4月26日
NO.8	Canvas	NEC INTERCHANNEL/AVG/7200日圓/2001年4月5日
NO.9	SGGG	SEGA/SRPG/5800日圓(限定版8800日圓)/2001年3月29日
NO.10	SPORTS JAM	SEGA/SPT/5800日圓/2001年4月12日



JP RANKING 日本銷售榜

排名	遊戲名稱	資料	本週銷量	累積銷量
NO.1	HAPPY LESSION	DATAM POLYSTAR/AVG/6800日圓/2001年4月26日	18092	18902
NO.2	Konohana: True Report	SUCCESS/AVG/2800日圓/2001年4月26日	14126	14126
NO.3	櫻大戰3～巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日	11281	298943
NO.4	WWF ROYLE RUMBLE	YUKES/ACT/3800日圓/2001年4月26日	7768	7768
NO.5	ADVANCED 大戰略 2001	SEGA/SLG/7800日圓/2001年4月19日	5893	5893
NO.6	Canvas	NEC INTERCHANNEL/AVG/7200日圓/2001年4月5日	4810	28249
NO.7	櫻大戰2	SEGA/AVG/5800日圓(限定版7800日圓)/2000年9月21日	4320	128297
NO.8	Close to～祈禱之丘～	KID/AVG/6800日圓/2001年4月19日	4222	12746
NO.9	PHANTASY STAR ONLINES	EGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日	3726	174723
NO.10	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800日圓/2001年3月1日	3178	54247



豐富獎品得往你！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔皇后大道東248號　萬誠保險中心40樓」，信封面註明「GPX－遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期抽出兩位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是許毅進和Wong Fa Ha，我們將會以郵寄方式個別通知有關得獎事宜。

香港讀者投票表格 READER RANKING

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

於街機上大受歡迎的SEGA著名槍擊遊戲《CONFIDENTIAL MISSION》，雖然家用機日版要等待6月才正式發售，但是其美版經已率先推出，令本地玩家可以早點品嚐到此作的滋味，更曾經掀起一時話題，以致即時登上今期香港銷售榜的第一位。另一方面，雖然《COMIC PARTY》又一次再度延期，但是也沒影響日本讀者的期待程度，繼續穩守期待榜的首位。最後要提醒一起大家，今期起將會加入一個香港手提機銷售榜，來取代美國人氣榜。另外，由於GPX編輯部經已搬遷到「香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓」的關係，所以各讀者寄信投票時，請緊記改寄以上地址。

日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dream MaGa」6/8號



香港讀者人氣榜

POP HK RANKING POPULAR

dreamranking>>



NO.1 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800 日圓 /2000 年 12 月 21 日



NO.2 櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/7800 日圓(限定版9800 日圓)/2001 年3月22日



NO.3 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年 12 月 21 日

NO.4 SGGG
SEGA/SRPG/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日

NO.5 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800 日圓 /2000 年 12 月 14 日

NO.6 西風狂詩曲
SOFTMAX/RPG/5800 日圓 /2001 年 2 月 22 日

NO.7 ILLBLEED
SEGA/ETC/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日

NO.8 SPORTS JAM
SEGA/SPT/5800 日圓 /2001 年 4 月 12 日

NO.9 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800 日圓 /2001 年 2 月 8 日

NO.10 Unreal Tournament
InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年 3 月 14 日

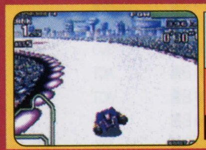
香港手提機銷售榜

POP HK RANKING POPULAR

dreamranking>>



NO.1 SUPER MARIO ADVANCE
GBA/ 任天堂 /ACT/4800 日圓 /2001 年 3 月 21 日



NO.2 F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE
GBA/ 任天堂 /4800 日圓 /2001 年 3 月 21 日



NO.3 DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵
GBC/ENIX/RPG/6400 日圓 /2001 年 4 月 12 日

NO.4 DRAGON QUEST MONSTERS 2 伊魯之冒險
GBC/ENIX/RPG/6400 日圓 /2001 年 4 月 12 日

NO.5 雀級生 COSPLAY PARADISE
GBC/ELF/TAB/4800 日圓 /2001 年 4 月 27 日

NO.6 FINAL FIGHT ONE
GBA/CAPCOM/ACT/4800 日圓 /2001 年 5 月 25 日

NO.7 FINAL FANTASY II
WSC/SQUARE/RPG/5200 日圓 /2001 年 5 月 3 日

NO.8 WILD CARD
WSC/SQUARE/RPG/4300 日圓 /2001 年 3 月 29 日

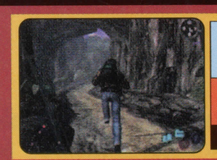
NO.9 MR DRILLER
WSC/NAMCO/PUZ/4500 日圓 /2001 年 4 月 5 日

NO.10 BOMBERMAN STORY
GBA/HUDSON/ACT/5200 日圓 /2001 年 4 月 27 日

香港讀者期待榜

HK READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 莎木 II
雙週票數：33
累積票數：608
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.2 超級機械人大戰 α for Dreamcast
雙週票數：30
累積票數：75
BANPRESTO/SLG/7800 日圓 /2001 年 7 月



NO.3 Phantasy Star Online Ver.2
雙週票數：15
累積票數：66
SEGA/RPG/4800 日圓 /2001 年 5 月 31 日

NO.4 機動戰士 GUNDAM 聯邦 VS 自護
CAPCOM/ACT/ 價格未定 / 發售日未定 雙週票數：10 累積票數：48

NO.5 CRAZY TAXI 2
SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年 5 月 31 日 雙週票數：5 累積票數：268

日本讀者期待榜

JP READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 COMIC PARTY
454 票
AQUAPLUS/AVG/6800 日圓（限定版 7800 日圓）/2001 年 7 月 26 日



NO.2 莎木 II
385 票
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.3 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~
363 票
廣美 · Studioline/AVG/6800 日圓 /2001 年 7 月 26 日

NO.4 歡迎來到PIA CARROT 2.5
NEC INTERCHANNEL/SLG/7200 日圓 /2001 年 6 月 21 日 315 票

NO.5 AIR
NEC INTERCHANNEL/AVG/ 價格未定 /2001 年夏 305 票

DREAMCAST 新作時間表

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
31 日	EXODUS GUILTY NEOS	Abel	6800 日圓	AVG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬 免許皆傳（廉價版）	NAXAT	2800 日圓	TAB
	SEGAGAGA	SEGA	5800 日圓	SLG

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
7 日	PHANTASY STAR ONLINE VER.2	SEGA	4800 日圓	RPG
14 日	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG
	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800 日圓	FIG
21 日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	SUPER RUNABOUT	SAN FRANCISCI EDITION CLIMAX	3800 日圓	RAC
	MISS ・ MOONLIGHT	NAXAT	6800 日圓	AVG
	CLEOPATRA FORTUNE		5800 日圓	PUZ
	歡迎來到Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	7200 日圓	SLG
23 日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	6800 日圓	ACT
	SONIC ADVENTURE 2 特別版	SEGA	6800 日圓	ACT
28 日	MAGIC: the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	對戰NET GIMIC CAPCOM VS 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB
下旬	機動戰士高達外傳 特別版（BANDAI the Best）	BANDAI	2800 日圓	STG
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓	SLG
未定	GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說	CAPCOM	5800 日圓	TAB

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
5 日	US Shenmue 美版莎木	SEGA	3000 日圓	FREE
12 日	HEAVY METAL	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	CULDCEPT II	MEDIA FACTORY／大宮軟件	6800 日圓	TAB
26 日	火焰聖母~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	6800 日圓	AVG
	OUTTRIGGER	SEGA	5800 日圓	STG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC	COOL KIDS	7800 日圓	RPG
	COMIC PARTY（普通版）	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	COMIC PARTY（限定版）	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG
	FRAGRANCE TALE（暫稱）	TAKUYO	5800 日圓	SLG
	秘密~唯所在的夏天~	STARFISH	5800 日圓	AVG
未定	角子老虎機帝王 dream slot1(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	夢之翼 Fate of Heart	KID	6800 日圓	AVG
	超級機械人大戰 α for Dreamcast	BANPRESTO	7800 日圓	SRPG
	SUPER PUZZLE FIGHTER IIX for Matching Service	CAPCOM	3800 日圓	PUZ

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	KANARIA ～以歌傳情～	NEC INTERCHANNEL	未定	AVG
	角子老虎機帝王 dream slot2(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800 日圓	SLG

2001 年 10 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
RING AGE	TAKUYO	6800 日圓	ARPG
AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
井上涼子 ~ROOMMATE~	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
CANDY STRIPE	SEGA	價格未定	AVG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
餓狼MARK OF WOLVES	SNK	價格未定	FIG
COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	SPG

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MEMORIES OFF 2nd	KID	價格未定	AVG
不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
同窗會 AGAIN	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
戀愛麻雀 MELTY SCHOOL(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER 2	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
NFL2K2	SEGA	價格未定	SPT
NBA2K2	SEGA	價格未定	SPT
莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT
ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT
SD 飛龍之拳列傳EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ~失去了的沙漠之都~（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
CAPCOM VS SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	STG
	Soldier of Fortune	日本未發表	–	Crave	ACT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPG
15 日	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	PUZ
	Commandos2	日本未發表	–	Eidos	SLG
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
25 日	Dark Angel	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
15 日	Mountain Dew Ultimate Sky Surfer	日本未發表	–	Crave	SPG

2001 年 9 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT
25 日	Armada II	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年春	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
2001 年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE		RAC
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG

XBOX 新作時間表

與 XBOX 推出日期相近作品

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
同日	Azurik: Rise of Perathia	Microsoft	價格未定	ACT
	Nightcaster	Microsoft	價格未定	ACT
	Oddworld: Munch's Odyssey	Microsoft	價格未定	AVG
11 月 8 日	NHL Hitz	Midway	價格未定	SPG
	Halo	Microsoft	價格未定	ACT
11 月	4x4 Evolution 2	Gathering of Developers	價格未定	RAC

2001 年秋預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MIST III:EXILE	MIPIC	價格未定	AVG
ESPN NBA 2Night 2002	Konami	價格未定	SPG
Tyco R/C	Mattel Interactive	價格未定	RAC
New Legends	THQ	價格未定	ACT
Aquanox	Fishtank Interactive	價格未定	AVG
Fuzion Frenzy	Microsoft	價格未定	ACT
Wiggles	待查	價格未定	SLG
Amped: Freestyle Snowboarding	Microsoft	價格未定	SPG
Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	價格未定	ACT

2001 年冬預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
ex-chaser	IDEA FACTORY	價格未定	ARPG
neverland saga	IDEA FACTORY	價格未定	TAB
STYLE LABORATORY	O2	價格未定	SLG
Triangle Again	MIG Entertainment	價格未定	AVG
Test Drive	Infogrames	價格未定	RAC
Blood Wake	Microsoft	價格未定	ACT
Arctic Thunder	Midway	價格未定	RAC
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	價格未定	ACT
UFC: Tapout	Crave Entertainment	價格未定	FIG
Circus Maximus	待查	價格未定	ACT
Project Gotham	Microsoft	價格未定	RAC
Breed	待查	價格未定	ACT
Kengo: Legacy of the Blade	Crave Entertainment	價格未定	FIG
Mutant Chronicles: Warzone Online	待查	價格未定	SLG

2001 年內預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
METAL DUNGEON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	RPG
1906: An Antarctic Odyssey	待查	價格未定	AVG
Antz Racing	Empire Interactive	價格未定	RAC
DroneZ	待查	價格未定	ACT
Thunderstrike III	Eidos Interactive	價格未定	ACT
Unholy	待查	價格未定	ACT
SSX Tricky	Electronic Arts	價格未定	SPG
Title Defense	Climax	價格未定	SPG
Ready 2 RumbleBoxing X	Midway	價格未定	ACT
e-Racer	待查	價格未定	RAC
V.I.P.	Ubi Soft	價格未定	ACT
The Matrix	Interplay	價格未定	ACT
Star Wars: Obi-Wan	LucasArts	價格未定	ACT
Ozzy's Black Skies	待查	價格未定	ACT
Hellraiser	Xicat Interactive	價格未定	ACT

2002 年春預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
Bounty Hunter	Crave Entertainment	價格未定	ACT
Malice	Microsoft	價格未定	ACT
Ballistics	Xicat Interactive	價格未定	RAC
Spyro	Universal Interactive Studios	價格未定	ACT
Hunter: The Reckoning	Interplay	價格未定	ACT
Rayman M	Ubi Soft	價格未定	ONLINE
Unreal Championship	Infogrames	價格未定	ACT
Jonny Drama	Sierra	價格未定	ACT

2002 年內預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2002 夏	Enclave	Conspiracy Games	價格未定	ACT
	Jet Sprint MX	Funcom	價格未定	RAC
2002 秋	Mission: Impossible-2	Infogrames	價格未定	ACT
2002 冬	Fate	待查	價格未定	RPG
2002 年內	Crimson Sea	Koei	價格未定	RPG
	Batman: Vengeance	Ubi Soft	價格未定	ACT
	Pirates of Skull Cove	Electronic Arts	價格未定	AVG
	Broken Sword: The Sleeping Dragon	待查	價格未定	AVG
	紅之海 去吧！往紅之他方……	KOEI	價格未定	RPG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
Goblin Quest	待查	價格未定	AVG
Jet Set Radio Future (tentative)	Sega	價格未定	ACT
Gunvalkryie	Sega	價格未定	ACT
SEGA GT2	Sega	價格未定	RAC
Panzer Dragoon	Sega	價格未定	AVG
NFL Fever 2002	Microsoft	價格未定	SPG
Heaven and Hell	CDV	價格未定	SLG
WWF Raw is War	THQ	價格未定	ACT
ESPN winter X Games snowboarding2002（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
Airforce Delta II	KONAMI	價格未定	STG
SILENTHILL 2 Xbox Version（暫名）	KONAMI		AVG
實況WORLD SOCCER 2001（暫名）	KONAMI		SPG
MAGI DEATH FIGHT !	TAKUYO	價格未定	FIG
MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	RPG
RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
DOUBLE S.T.E.A.L.	BUNKASYA 社	價格未定	RAC
幻魔 鬼武者（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG
DINO CRISIS 3（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG
BRAINBOX（暫名）	CAPCOM	價格未定	SLG

NINTENDO GAMECUBE 新作時間表

2001 年 11 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
11 月	NBA Courtside 2002	Nintendo	價格未定	SPG
	Extreme G3	Acclaim	價格未定	RAC
	Eternal Darkness	Nintendo	價格未定	AVG
	NBA Street	EA Sports	價格未定	SPG
	Virtua Striker 3 Ver.2002（暫名）	SEGA	價格未定	SPG
	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	LucasArts	價格未定	ACT
	Madden NFL 2002	EA Sports	價格未定	SPG
	Luigi's Mansion	Nintendo	價格未定	ETC
	NFL Blitz 2002	Midway	價格未定	SPG
	NHL Hitz 2002	Midway	價格未定	SPG
	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	價格未定	SPG
	大亂鬥 Super Smash Bros. Melee	Nintendo	價格未定	FIG
	Batman Dark Tomorrow	Ubi Soft	價格未定	ACT

2001 年 12 月預定

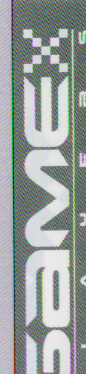
遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
Pikmin	Nintendo	價格未定	SLG

2001 年秋預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
SUPER MONKEY BALL（暫名）	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
BIOHAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
Universal Studios Japan（暫名）	KEMCO	價格未定	未定
BATMAN（暫名）	KEMCO	價格未定	未定
PHANTASY STAR ONLINE（暫名）	SEGA	價格未定	RPG





新作短評 VIEW POINTS

CONFIDENTIAL MISSION



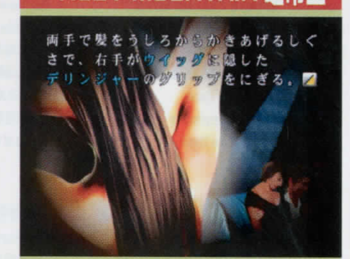
DC / SEGA / Hitmaker / 5800日圓 / STG

FINAL FIGHT ONE



GAME BOY ADVANCE / CAPCOM / ACT / 4800 日圓

BOUNTY HUNTER SARA ~HOLY MOUNTAIN 之帝王



DC/CAPCOM/AVG

AINHO

SEGA所推出的槍擊遊戲，無可否認一定有品質的保證，這款當然亦不例外，完全保留街機版原有的畫面，感覺上相比《VIRTUA COP》系列更為好玩，原因加入一些突發事件需要玩者去解決、Dreamcast版獨有訓練模式，以及大量的隱藏元素存在。在簡單明快的遊戲節奏下，令玩者有百玩不厭的感覺，而且難易度不高、完成時間亦不太長，只需二十分鐘左右便可，所以無論是否喜歡此類型遊戲，也要一試啊！

小吉

本遊戲的在射擊遊戲來說是相當不錯，除了主故事外，還有一些練習模式，而且大部分的練習模式比起故事模式更難玩，如果要成為神鎗手便一定挑戰挑戰。和街機基本上十分相似，連一些獎分及特別道具的特別點都一樣，加上一些最初不能選的隱藏模式，作為一隻射擊遊戲是絕對值得嘗試。

金

想要遊戲值8分，首要的條件是有一把槍，之後就是調整目標，這樣開始遊戲才能完全地感受。至於內容方面，由於完全改編自街機，所以只有3個任務，幸好有其他的模式補足，耐玩性依然能夠保持，而畫面方面總算不過不失而無重大突破的同時，亦能保持原有水準。爆機時保留了一些搞笑片段更是十分有趣呢！

KOTARO

說實在，雖然事隔了十二年，但《FINAL FIGHT ONE》還是未盡完美，感覺上只是為SUPER FAMICOM年代所完成不了的宿願劃上了句號。不過從另一個角度來看，以前在遊戲機中心最令人津津樂道的遊戲，今日卻成為了乘車的良伴，那種感覺是何等神奇，確實只有喜歡《FINAL FIGHT》的人才可以感受得到。

亮

在不同平台上都推出過有關作品的《FINAL FIGHT》，今次便在GBA中推出移植版。移植版出來的效果只不過是不過不失，但是能夠在街上玩到這個如此出色的作品，相信已經無話可說。說回遊戲方面，新增的元素並不是什麼特別的東西，最有趣都可算是可以用ZERO版的阿GUY和CODY來進行遊戲。總括而言，雖然此作欠誠意，但相信擁有GBA的人都必定會乖乖俾錢購買。

綿羊大王

經典的街機動作遊戲。雖然遊戲本身已推出過很多移植版本，不過手提機還是第一次。脫離家用機感覺後，遊戲有煥然一新的感覺。作為行到邊玩到邊的消閒手提機遊戲，遊戲明快感十足，傳統又簡單的玩法也很爽快。加上新增的模式和元素，和Zero版本的Cody和Guy，遊戲極之有趣，極親切，也很新鮮。

AINHO

一款以電子小說形式來進行的遊戲，雖然是CAPCOM的誠意之作，但是老實說此類型在港極為冷門，最大問題在於整個遊戲都以日文來表示，對於本港不懂日語的玩家而言，可謂得物無所用，完全不明故事的內容，加上沒有配音，而且背景音樂又過於沈悶和單調，唯一較好的地方，就是高質素的背景圖片，否則連這優點都欠缺的話，真的不玩也罷。

J.J

CAPCOM近年推出的遊戲很多時會事先計算好成本才動工，就像之前的ELDORADO GATE雖然市場評價一般，但就以低成本加上低價格吸引了一班固定顧客，然而今次的BOUNTY HUNTER SARA卻有點過份，雖說是低成本製作，但一玩之下便會發現成本並非普通的低，整個遊戲可說完全新意欠奉，要以5800日圓買一個連配音也沒有的自我歷險電子小說，實在找不出甚麼理由，雖說對DC來說有新作總好過沒有新作，但最少也放多一點誠意吧。

蹇武紀

沒有語音(只有有限的環境聲效)，沒有動畫效果(只有有限的硬照編輯)，只有不斷的日文捲動，一般而言任何玩者都會認為這是一個不應該在現今的遊戲主機上推出的遊戲作品。但假如同情地了解地給Capcom一個推出此遊戲的理由的話，那便是這是一個賣故事的遊戲，但對於大部份不懂得日語的香港人而言，這代表遊戲並沒有任何價值，但即使你懂得日文，我想還是正正經經買本真正的小說為上策。



將興趣變成職業

假如你……

- 中五畢業或以上
- 對電視遊戲有濃厚興趣
- 中文程度良好
- 懂中文輸入法
- 曾修讀或正在進修日語

……自問達到以上條件的話

為配合《GAMEPLAYERS DC》改名為《GAMEPLAYERS X》及增強內容等改革步伐，本刊現招請見習編輯一名，有意投身雜誌編輯的你，可將個人履歷、近照、身份證副本、成績單副本（或有關證書），連同一份800字的遊戲介紹文章及另外一份800字的業界評論文章，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請註明「應徵《GAMEPLAYERS X》見習編輯」。







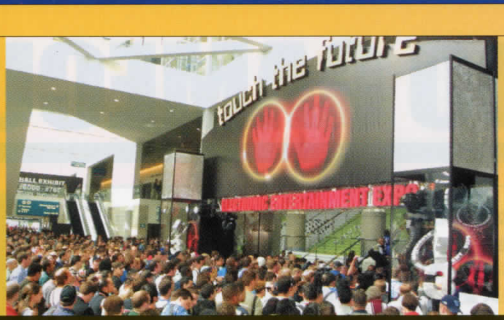
E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

第七屆Electronic Entertainment Expo (E3) 已於5月17日至19日在位於美國洛杉磯的會場內順利舉行完畢。主辦單位今次以「Touch the Future (接觸未來)」作為整個展覽的大會主題，而維期三日的展覽一共吸引了超過六萬人次入場參觀，而眾人的全部焦點都放在三部次世代主機 —— Gamecube、Xbox以及Playstation2同場進行的大比併上。









其中尤以任天堂的Gamecube (以下簡稱GC) 最受注目。因為這是任天堂首次對外公開GC的遊戲名單，更在場內展覽攤位上擺設了多部試玩主機供參觀人士試玩。而另一方面，微軟對於其第一部遊戲主機Xbox亦不敢怠慢，更公佈了多項有關Xbox計劃的最新消息。

微軟 新力 任天堂 三雄相遇
特別按排的基調演講

TEXT：寒武紀

主辨單位亦知道今次E3對於電視遊戲業界的特別意義，一改以往在展覽首日的基調演講上邀請單一主講嘉賓的習慣，而請來了Sony Computer Entertainment America (SCEA) 社長平井一夫、Nintendo Of America副社長Peter Main、微軟Xbox業務總負責人Robert Bach三位在次世代遊戲主機中扮演著關鍵角色的人物一同在講台上發言，可以說是極為難得的一次機會。

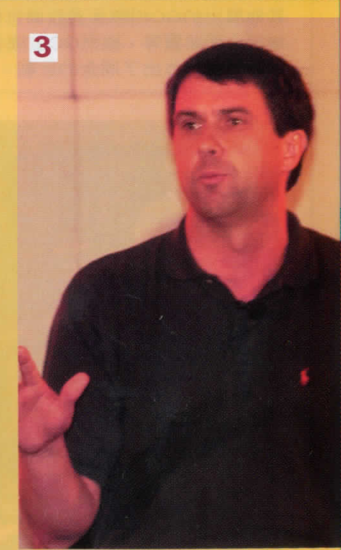
當然，三位代表並非在台上進行直接的論戰 (雖然這亦是一個絕佳的提議)，而是分別接受司儀的提問，但我們仍然可以感受到這幾位競爭對手之間所擦出的火花。例如在演講開始之時SCEA社長平井一夫表示：「對於次世代主機誰勝誰負的問題，我非常同意許多分析家的意見，他們認為現時真正的問題是誰能夠奪得電視遊戲機市場的第二席位。」平井此話當然是暗示PS2已經穩佔主導遊戲市場的地位。而Xbox計劃最高負責人Robert Bach則回應說：「Xbox是唯一一部以建立優質網絡連線遊戲環境作為前題而設計的遊戲主機，Xbox的連線系統對於整個業界有著巨大的原創意義，並能帶動整個業界未來的發展。問題並不在於誰能夠成為第一或第二，更重要的是當我們前瞻未來五年業界發展的時候，誰是當中最大的推動者。」美國任天堂副社長Peter Main則表示：「沒有人反對Sony是一間世界級的硬件生產商，亦沒有人反對微軟是一間世界級的電腦軟件商，但只有我們在過去二十多年來一直專注於娛樂業務...我們的公司並不是由推銷專家或工程師去經營的，帶領著我們整間公司的發展的是現時全世界最出色的遊戲創作人...沒有一間公司像我們如此專注電視遊戲的創作工作，對於我們來說電視遊戲不是一間公司的新部門，它是我們的全部。」

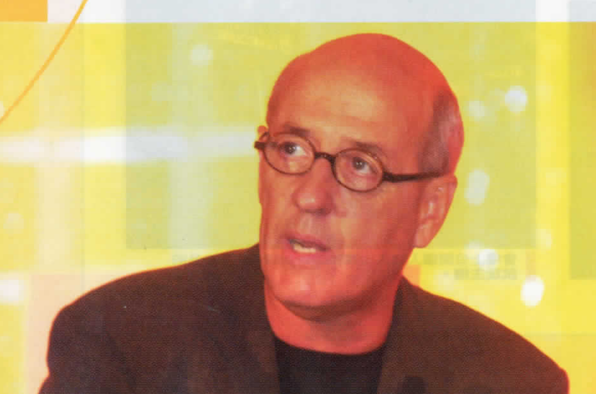
在整個演講過程裡，三位代表的禮貌言詞之間都帶著對自己的堅持和對競爭對手的否定，我們亦可以清晰地看到，2001年的電視遊戲界將會是它的幾十年歷史裡最為精彩的一年。

除了這次「三雄會」之外，今次E3展中最引人注目的，當然是一系列新公開的GC及Xbox遊戲作品，我們在今次的特集中將會為大家盡數在展覽上所公開的所有GC及Xbox的遊戲作品，大家不要錯過。





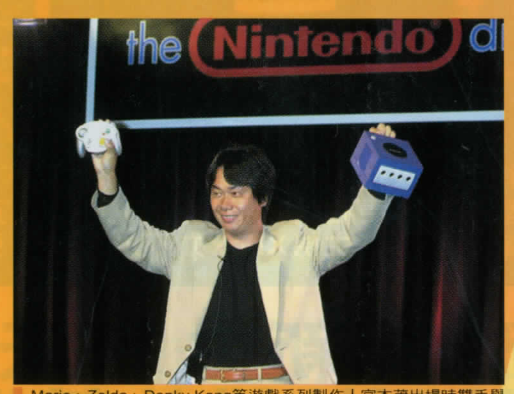




1.以研討會形式進行的開幕演講現場情況。三位代表各部次世代主機的發言人同台發表自己對電視遊戲業界的意見。
2.Sony Computer Entertainment America社長平井一夫：「我非常同意許多分析家的意見，他們認為現時真正的問題是誰能夠奪得電視遊戲機市場的第二席位。」
3.微軟Xbox業務總負責人 Robert Bach：「問題並不在於誰能夠成為第一或第二，更重要的是當我們前瞻未來五年業界的發展的時候，誰是當中最大的推動者。」
4.Nintendo Of America副社長Peter Main：「我們的公司並不是由推銷專家或工程師去經營的，帶領著我們整間公司的發展的是現時全世界最出色的遊戲創作人。」

NINTENDO GAMECUBE 篇

任天堂對其次世代遊戲機所進行的宣傳攻勢雖然是在各部主機之中起步最慢的，但在今次E3展上任天堂可以說是一氣將失地奪回。首先，任天堂正式公佈了GC的確實發售日期 (日本為9月14日；美國為11月5日) 和售價，而在展覽攤位上亦展出了較一般預計為多的遊戲作品，這自然使許多任天堂的支持者非常興奮。



Mario、Zelda、Donky Kong等遊戲系列製作人宮本茂出場時雙手舉起Gamecube主機及手掣，台下的出席人士亦隨之而拍掌歡迎。

任天堂的21世紀宣言：「NINTEDNO DIFFERENCE」

在E3正式舉行的前一天，任天堂舉行了一個記者招待會，會上除了美國任天堂副社長Peter Main等人之外，任天堂的靈魂人物，Mario、Zelda、Donky Kong等遊戲系列的設計人宮本茂亦有出席。會場的講台上更佈置了一塊寫上了「Nintendo Difference」字樣的佈景板，似乎意味著任天堂將會繼續依然故我，走著自己獨有的經營路線。

記者會上Peter Main發表演說時表示：「無論我們的競爭對手採用怎樣的策略，任天堂藉著過去20年所累積製作遊戲的經驗，使我確信我們必定能夠成功。」他又表示，現今的遊戲業界過份拘泥於畫面質素的優劣，又泛濫著所謂的「大作」續篇作品，「我們有需要緊持對遊戲質素的執著，與這種狀況進行對抗。」



今次E3展上的主角——Gamecube。

兼容GAMECUBE軟件「PANASONIC DVD PLAYER」首度公開

在任天堂展覽場地的中央位置，展示了Gameboy Advance以及GC等主機以及相關的周邊產品，例如Gameboy Advance用「Pokemon Card E-Reader」、GC用「Wireless Controller」以及「Modem」等周邊裝置，但要數最受注目的硬件產品，相信是由Panasonics製造的GC及DVD軟件兼容主機「Pannasonic DVD Player」。

GC使用了由松下電器提供的專用八厘米DVD媒體格式 (容量為1.5GB)，而今次松下所公開的「Panasonic DVD Player」除了能夠使用GC遊戲軟件之外，亦同時支援DVD、VCD以及CD三種媒體格式，新主機將能為希望購買一部多功能遊戲主機的消費者提供一個新選擇。與GC主機位於上方的碟盤上蓋不同，松下的DVD兼容機的碟盤位於機身的正前方，而上方即設置了顯示播放資訊的液晶顯示器，並加上了一些特別為播放DVD而設的按鈕，機身上又印有「DolbyDigital」及「dts」的字樣顯示主機對應的音源種類，但其他例如控制器插槽等的位置設定則與原GC主機沒有分別。

其他展出的GC相關周邊設備包括GC專用數據機 (Modem) 以及供接駁至有線網絡的接駁介面裝置等，雖然GC主機並無內置任何通信裝置，但任天堂似乎已經為GC未來的網絡機能作出了周全的計劃。



在場展示兼容一般DVD媒體的Gamecube主機。可以看到兼容機碟盤位於主機的前方，上方設置了顯示播放資訊的液晶顯示器，並加上了特別為播放DVD而設的按鈕。



Gameboy Advance專用周邊設備「Pokemon Card E-Reader」。

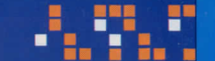




Gamecube專用數據機 (a) 及手掣 (b)。



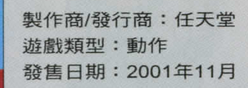
會場上公開讓入場人士體驗Gamecube遊戲作品的試玩主機。



新公佈GAMECUBE遊戲完全公開!!

今次在展場上公開讓在場人士試玩的GC遊戲包括《Luigi Mansion》、《Super Smash Bros》、《Pikmin》、《Star Fox Adventures：Dinosaur Planet》、《Waverace Blue Storm》、《Kameo》等等，而其中最受歡迎的相信是《Luigi Mansion》了，因為以Mario遊戲系列人物作為題材的遊戲在美國一直非常受歡迎。

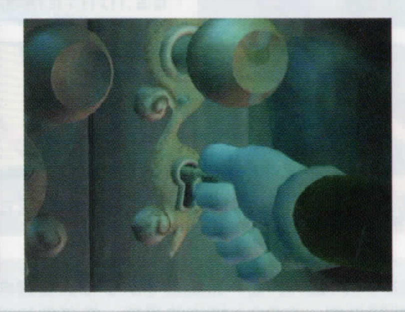
LUIGI MANSION



製作商/發行商：任天堂
遊戲類型：動作
發售日期：2001年11月







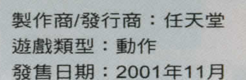


Mario遊戲系列一直都是以Mario為主角、其弟Luigi為次的，而今次Luigi終於有機會在《Luigi Mansion》中擔正成為遊戲的主角人物。但遊戲的設計概念同樣是出自Mario系列創作人宮本茂。

遊戲以一間西式古老大屋作為舞台，Luigi需要在這間充滿幽靈的古老大屋內尋找失蹤了的哥哥Mario，這些幽靈雖然非常難纏，但都怕了Luigi手上的電燈。遊戲的操作非常簡單，但同時亦令人欣賞到宮本茂一貫簡單同時深奧的遊戲設計作風。遊戲的畫面亦發揮了許多GC的圖像處理功能。



STAR FOX ADVENTURE: DINOSAUR PLANET



製作商/發行商：任天堂
遊戲類型：動作
發售日期：2001年11月











由超級任天堂時代開始出現的《Star Fox》遊戲系列將會在GC上延續，並由《GoldenEye 007》遊戲開發商Rare負責製作。但在新一集中遊戲將會跳出3D射擊遊戲的框框，成為了一個動作冒險遊戲，主角Fox將要在一個恐龍世界裡進行冒險，並糾纏在敵、友與魔法之間，而Slippy、Peppy等過去出現過的戰友亦會在遊戲中出現，並給予Fox各種的幫助。



SUPER SMASH BROS MELEE

製作商/發行商：任天堂　■遊戲類型：格鬥　■發售日期：2001年11月






在N64上大受歡迎的《大亂鬥》是一款集合了許多任天堂經典遊戲人物設計而成的格鬥遊戲，在GC上推出的最新一集將會和以前一樣，遊戲最多可以讓四人同時遊戲並進行對戰，你可以選擇自己心愛的角色進行遊戲。新一集中除了會有Mario、林克、比卡超等上集出現過的角色之外，更會增加多位新人物，並增強了各種的遊戲模式 (包括單人遊戲模式)、全新版圖、畫面視點選擇等各種功能。

PIKMIN

製作商/發行商：任天堂　■遊戲類型：動作　■發售日期：2001年12月



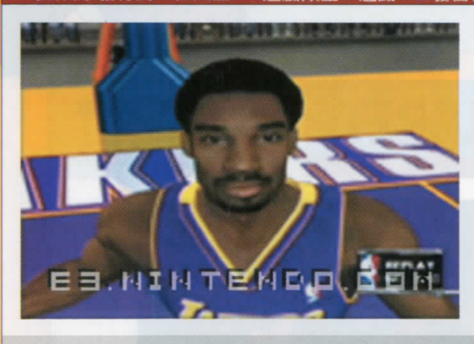



《Pikmin》是Mario遊戲系列製作人宮本茂一款全新原創的遊戲作品，遊戲的故事背景講述一位太空旅客所乘坐的太空船因意外墜落在一個名為「Pikmin」的星球上，在這個星球上生存著許多一些植物般的生物，這些生物會協助主角擊退野蠻的捕食者，並幫助他拾回四撒在周圍的飛船碎片。

這些植物般的生物能夠四處走動，但由於主角的生命維持系統只足夠維持一段很短的時間，就像在N64遊戲《撒爾達傳說～末佐拉面具～》中一樣，你需要在限定的時間內控制數以百計的Pikmin生物並逃出生天。

NBA COURTSIDE 2002

製作商/發行商：任天堂　■遊戲類型：運動　■發售日期：2001年11月



《NBA Courtside 2002》同樣是一款在N64上推出過的遊戲作品的續篇。利用GC的硬件機能，新一集在畫面質素上將會有明顯的改進，例如更為細緻的人物面部描繪、更直實的籃球物理設定、採用Motion Capture製作而成的運動員動作以及能夠增加現場感的即時旁述等。當然，一個好的運動遊戲最重要的還是系統設定方面是否得宜，但由於任天堂方面未有公佈太詳細的資料，暫時只能夠欣賞一下這個遊戲的畫面硬照呢。

RAVEN BLADE

製作商/發行商：任天堂　■遊戲類型：動作　■發售日期：2002年







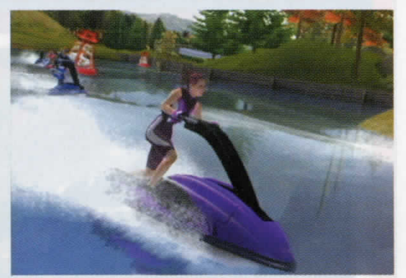
由任天堂另一間主力遊戲製作商Retro Studios所開發的RPG遊戲作品，遊戲以一位傳說中的英雄般的角色作為主角，這位英雄是唯一能夠阻止邪惡和混沌勢力抬頭的人，而古劍Raven Blade又成為了阻止惡魔Beastlord的陰謀的唯一武器。



WAVE RACE : BLUE STORM

製作商/發行商：任天堂 ■ 發售日期：2001年





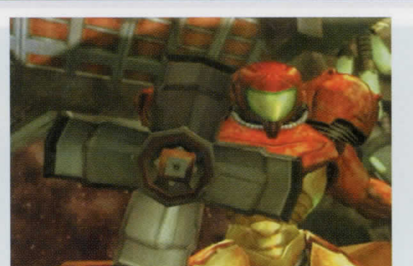


N64遊戲《Wave Race》的續篇。由平靜的礁湖到 湧的颱風海面，你所駕駛的賽船，遊戲中使用了許多水和光源效果，創造了一個既真實又充滿動感的遊戲。

METROID PRIME

製作商/發行商：任天堂 ■ 遊戲類型：動作 ■ 發售日期：未定







第一集是在任天堂紅白機上推出的一款動作遊戲，而在對上一集超級任天堂版《Super Metroid》中故事講述Samus Aran打敗Mother Brain後逃出了完全被毀滅的星球Zebes。而在GC上推出的最新一集將會變成一個以第一身視點進行的冒險遊戲，遊戲中更會加插許多間場電影片段，而Samus照例仍然可以使用許多高科技武器。

ETERNAL DARKNESS

製作商/發行商：任天堂 ■ 遊戲類型：動作冒險 ■ 發售日期：2001年12月





由Silicon Knights所製作的《Eternal Darkness》是一個在影像處理上有非常突出表現的遊戲作品，遊戲中每一位出現的人物面容都作出了相當真實的描繪，在同一畫面中甚至會出現超過20多隻設計得非常精細的敵人同時出場。雖然有關遊戲的詳細資料現時還未清楚，但相信仍然是以高質素3D效果作招來的遊戲作品。

KAMEO : Elements of Power

製作商/發行商：任天堂 ■ 發售日期：2002年







與《Star Fox Adventure：Dinosaure Adventure》一樣同為Rare所製作的一個完全原創的遊戲作品，遊戲中的主角是一位仙女Kameo，Kameo為了從惡魔Thorn手上拯救出六位仙人，於是便在一個充滿了魔法的世界裡進行歷險，Kameo更可以捕捉經常在她身邊出現的一些小怪獸並訓練它們成為助手。而Kameo自己最重要的法力便是變身成為任何一種小怪獸並運用這些怪獸的特殊能力不斷向目標進發。

DONKEY KONG RACING

製作商/發行商：任天堂







《Donkey Kong Racing》是曾經製作《Diddy Kong Racing》以及《Donkey Kong 64》的Rare在GC上推出的同系列遊戲最新作品。

STAR WARS ROGUE LEADER: Rogue Squadron II

製作商/發行商：任天堂 ■ 遊戲類型：立體射擊 ■ 發售日期：2001年





本誌上一期已經為大家介紹過這款以電影Star Wars作為題材的立體太空射擊遊戲，而今次E3展上開發商LucasArts再公開了部份的遊戲畫面。

MICKEY for Gamecube (暫稱)

製作商/發行商：任天堂 ■ 遊戲類型：動作 ■ 發售日期：未定





以Mickey Mouse為題材的動作遊戲作品，但現時並未有任何有關遊戲的更詳細資料。

世嘉公佈強力GAMECUBE遊戲陣容

退出硬件市場後的世嘉經已向全機種遊戲軟件商的方向邁進，而在今次E3展上世嘉亦公開了多款GC及Xbox的遊戲作品，其中以GC版《Phantasy Star Online》(PSO) 最為觸目，PSO遊戲系列製作人中裕司表示，今次將PSO移植至GC上的過程非常順利，這是因為GC的開發環境非常簡單，開發人員只花了約一個月的時間便完成整過移植過程，現時正進行最後的調整階段，而現場所公開的遊戲畫面片段亦顯示GC版PSO的完成度已經非常之高。

PHANTASY STAR ONLINE

製作商/發行商：世嘉 ■ 遊戲類型：動作RPG ■ 發售日期：2002年





DC版《Phantasy Star Online》是本年度「日本遊戲大賞」中「大賞」的得獎作品，而現時全世界的網絡會員數目有約26萬人，而在GC版中更會新增一個分割畫面4人同時遊戲模式，玩者無須連線便可以進行4人合作遊戲，但至於GC版PSO是否真的能名付其實可以Online連線遊戲的問題，世嘉只表示現時仍然「未定」。

VIRTUAL STRIKER 3

製作商/發行商：世嘉 ■遊戲類型：運動







足球遊戲系列《Virtual Striker》是其中一款全球最暢銷的足球遊戲系列，而最新一集《Virtual Striker 3》才剛推出街機版，世嘉已表示遊戲已經移植到GC上，並公開了一段遊戲片段，而GC版中更會新增街機版中沒有的球員及球隊編輯功能。

SUPER MONKEY BALL

製作商/發行商：世嘉 ■遊戲類型：動作智力 ■發售日期：2001年秋





《Super Monkey Ball》是一款只需要一支Analog控制桿便可以進行戲的遊戲作品 (街機版中這支Analog控制桿是成香蕉形狀的)，玩者需要避開重重障礙並去到每一個版圖的終點。和GC版PSO一樣，《Super Monkey Ball》將會新增分割畫面4人同時對戰模式，使遊戲的趣味性大增。

其他新公佈GAMECUBE遊戲名單：

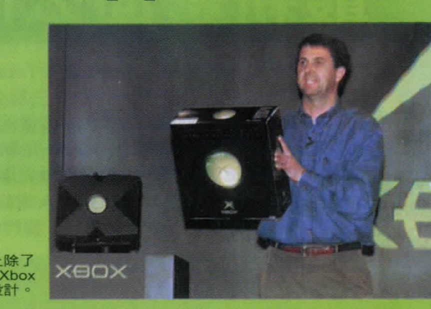
遊戲名稱	發售日	開發商
18 Wheeler,American Pro Trucker	2001	Acclaim
All-Star Baseball 2002	2001	Acclaim
All-Star Baseball 2003	2002	Acclaim
Animal Forest	未定	任天堂
Batman	2001	Ubi Soft
Crazy Taxi	2001	Acclaim
Dave Mirra Freestyle BMX2	2002	Acclaim
Diddy Kong Racing	未定	任天堂/Rare
Donald Duck	2002	Ubi Soft
Eternal Darkness	2001/12	任天堂
Extreme G3	2001/11	Acclaim
Hot Wheels(Working Title)	2002	THQ
Jeremy McGrath Supercross World	2002	Acclaim
Jimmy Neutron Boy Genius	2002	THQ
Kameo:Elements of Power	2002	任天堂/Rare
Largo Winch	2002	Ubi Soft
Legend of Zelda	未定	任天堂
Legends of Wrestling	2001	Acclaim
Madden NFL 2002	2001	Electronic Arts
Mario Kart for Game Cube	未定	任天堂
Monkey Ball	2002	Sega of America
NBA Courtside 2002	2001/11	任天堂
NFL Blitz 20-02	2001	Midway
NFL Quarterback Club 2002	2001	Acclaim
Rally Simulation	2002	Ubi Soft
Rayman Tribe	2002	Ubi Soft
Rogue Spear	2001	Ubi Soft
Rugrats(Working Title)	2002	THQ
Scooby-Doo(Working Title)	2002	THQ
Spider-Man Movie	2002	Activision
SSX Extreme	2002	Electronic Arts
Tarzan	2002	Ubi Soft
Tetris Worlds	2002	THQ
The Powerpuff Girls	2002	BAM!
Tony Hawk's Pro Skater 3	2002	Activision
Turok Evolution	2002	Acclaim



MICROSOFT XBOX篇

E3舉行前夕多項重要消息公佈

微軟上一次在日本舉行的東京遊戲展上成功博得傳媒的注視和讚賞，今次主場在美國出展Xbox，微軟亦自然不會鬆懈。和任天堂一樣，微軟亦在E3正式舉行的前夕舉行了記者招待會，並公佈了有關Xbox發售日以及售價等多項重要消息。而除了微軟方面的人員之外，Capcom《Biohazard》系列的三上真司以及Tecmo《Dead or Alive》系列的板垣半信等遊戲製作人亦有出席。



微軟Xbox業務總負責人Robbie Bach在記者會上除了宣佈了Xbox的發售日期及售價之外，又展示了Xbox主機及遊戲軟件的包裝盒設計。

XBOX 11月9日發售．售價與PS2看齊

在記者會上微軟正式公佈Xbox的發售日期為2001年11月8日，售價為$299美元，與現時PS2在美國的售價看齊。微軟又表示Xbox的初期出貨量為60萬至80萬部左右，而預計本年內會售出約150萬至200萬部Xbox主機。

微軟Xbox業務總負責人Robbie Bach在記者會上表示：「我們為Xbox主機所預備的出貨數量是PS2的兩倍以上，我們有信心絕對不會出現像去年PS2在美國推出時所出現的嚴重缺貨的情況。」

Robbie Bach又表示，同日推出的Xbox遊戲作品約有15至20款，他更同即場展示了已經設計完成的遊戲軟件標準包裝樣式，我們可以看到包裝與一般的DVD非常相似。

雖然微軟方面並未有同時宣佈Xbox在日本的發售日期，但微軟方面之前曾在非正式的公佈表示Xbox將會作日美同步發售。

CAPCOM最新XBOX遊戲
《幻魔 鬼武者》《DINO CRISIS 3》《BRAIN-BOX》

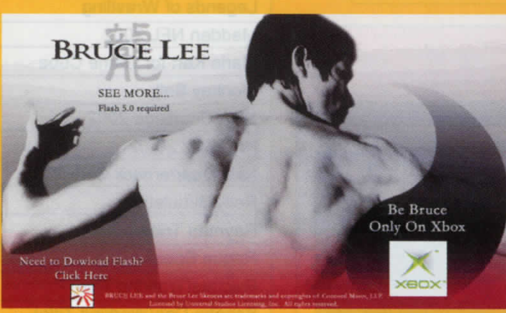
公佈完Xbox的發售詳情之後，微軟再公開了由Capcom開發的三款新Xbox遊戲名單，分別是PS2上首個百萬暢銷遊戲《鬼武者》的最新作品《幻魔 鬼武者》(暫名)、由《Biohazard》系列製作人三上真司所製作的《Dinocrisis 3》(Xbox獨家遊戲) 以及原創遊戲作品《Brain-box》(開發名稱；Xbox獨家遊戲)。

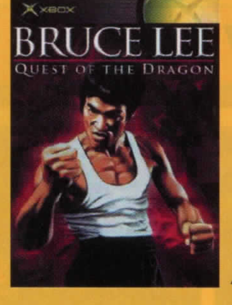
即場雖然亦公開了部份《幻魔 鬼武者》以及《Dinocrisis 3》的遊戲示範片段，但可能由於遊戲仍處於初步的開發階段的關係，所以大部份仍然是以硬照進行展示。《Biohazard》系列製作人三上真司在講譠上簡單介紹了他的一款完全原創的遊戲作品《Brain-box》的計計構想，據三上表示，《Brain-box》是一個機械人模擬遊戲，玩者需要使用一個有四十至五十個按鈕、把手和腳踏的專用控制器來控製遊戲中的機械人武器，並在一個充滿炮火的戰場上進行戰鬥，《Brain-Box》是一個全新意念、打破既有遊戲框架的遊戲作品，是一個「會為業界產生強烈回響的遊戲作品。」


《幻魔 鬼武者》


在城門前面兩個敵人夾擊的主角。


敵人受到攻擊後全身發光。





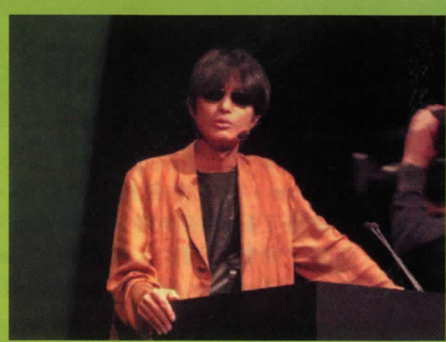
仍然詳細不明的Xbox遊戲《Bruce Lee：Quest of the Dragon》。




《Air Force Delta II》最新遊戲畫面。

《DEAD OR ALIVE 3》
最新畫面公開

而整個記者會上最受期待的是有關由Tecmo所開發的《Dead or Alive 3》的最新資料，較早前舉行的東京遊戲展上Tecmo已經公開過遊戲的開發中畫面，而在今次的記者會上，Tecmo再展示了最新的遊戲開發畫面，從畫面中我們亦可以看到遊戲製作已有一定的進展。而在新公開的畫面中再有一位新角色登場——一位作柔道家打扮的女角。會場上DOA系列總策劃人板垣半信發言時充滿自信地表示：「微軟作為業界的新人，往往被同業所忽視，我們來這裡便是要向大家証明Xbox所擁有的強大能力，Xbox是在這個地球上唯一可以實現DOA3的主機。」我們會在後文中再為介紹DOA3的最新圖片。


DOA系列總策劃人板垣半信對Xbox以至DOA3都充滿自信。

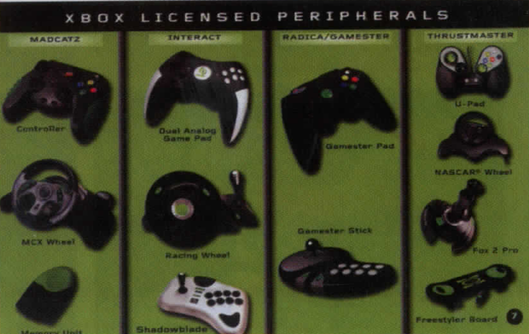


27廠商為XBOX開發網絡遊戲

Xbox是唯一一部擁有內置寬頻接駁口的家用遊戲主機，高速的寬頻網絡將能大大改善連線遊戲的質素，這亦是微軟一直強調Xbox的特點之一。微軟宣佈，現時有27間遊戲軟件商正在為Xbox開發對應網絡的遊戲作品。除了世嘉的2K3系列之外，Infogrames開發中以Nascar作為題材的賽車遊戲《Nascar-Heat》更最多可支援16人同時連線對戰，另外例如《Tony Hawk Pro Skater 3》、《Unreal Chamapionship》、《Tom Clancy's Ghost Recon》等等都是支援網絡遊戲的作品，我們會在後文再為大家介紹這幾款遊戲。

另外，微軟又公開了一個可以讓玩者在連線遊戲時進行對話的通話裝置「Xbox Communicator」，通話裝置將能大大提高進行網絡遊戲時的真實感和趣味性。





微軟在會場派發的場刊介紹了XBOX的各種周邊設備。

最新出展XBOX遊戲介紹

微軟今次亦是首次在美國公開Xbox主機讓一般人士試玩，因此場內吸引了大批希望試玩Xbox遊戲的玩家聚集，加上Konami、Capcom、Electronic Arts等大廠商的攤位與微軟相鄰，所以這一帶在展覽期間一直成為了其中一個最擠擁的地區之一。









微軟是不否要向在場人士說明，「宣傳」對於一件產品的成敗有著決定性的影響呢？



供入場人士試玩的Xbox試玩機。

微軟的整個展覽攤位的三分之二面積均放置了Xbox的示範用主機，而餘下的三位之一則是PC用遊戲展區。而可供現場人士試玩的Xbox遊戲作品包括《Tony Hawk's Pro Skater 2x》、《NFL Fever 2002》、《Halo》、《Mad Dash Racing》、《Munch's Oddysee》等，其中最受歡迎的相信是Xbox其中一款主打遊戲作品《Halo》。《Halo》最初是預定在PC上推出的一款第一身射擊遊戲作品，其後才改為在Xbox上推出。

除了遊戲之外，微軟又在擺設了一間模擬陳列Xbox相關產品的商店，相信是特別給一些到場的零售商負責人參考之用(畢竟E3是一個為業內人士而設的商務展覽），裡面除了陳列了和種遊戲軟件及周邊設備之外，更有各式各樣供擺放在舖位當眼處的Xbox廣告字樣。微軟為了令Xbox取得成功，真的可謂無所不用其極呢。



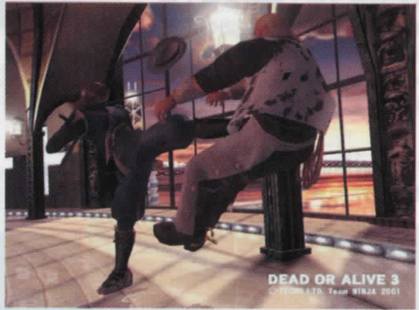
最新出展XBOX遊戲介紹

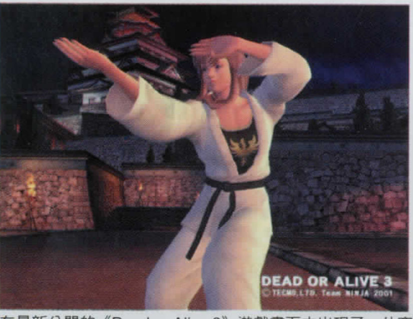
DEAD OR ALIVE 3

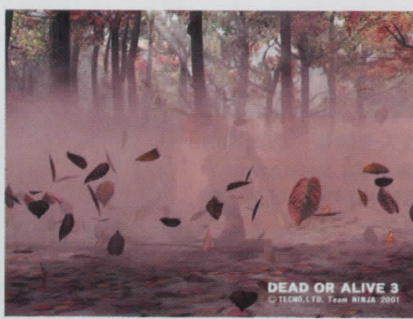
■製作商/發行商：Tecmo ■遊戲類型：格鬥 ■發售日期：未定

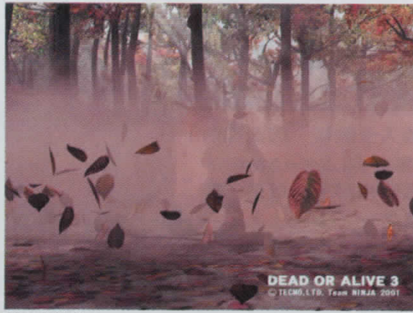
《Dead or Alive 3》是其中一款最受重視的Xbox遊戲作品，亦是微軟視之打入日本市場的武器之一，而最近Tecmo更再公開了多張《Dead or Alive 3》的遊戲畫面，從圖片中我們可以看到遊戲在畫面上的確有非常高水準的表現。雖然Tecmo方面仍未公佈遊戲的實際發售日期，但一般相信DOA3將會是Xbox的首批遊戲作品之一。











在最新公開的《Dead or Alive 3》遊戲畫面中出現了一位穿著柔道服的美女。

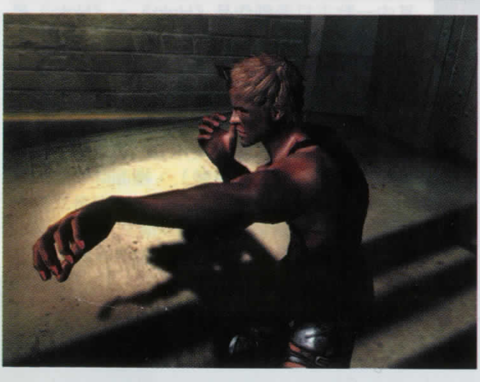
PROJECT : K-X (開發名稱)

■製作商/發行商：Dream Publishing/Microsoft ■遊戲類型：動作/格鬥 ■發售日期：2001年冬

在剛過去的「東京遊戲展2001春」上新公佈的Xbox遊戲《Project：K-X》最近再有新的圖片及動畫公開，今次公開的資料中，除了之前已經公開過的三位角色之外(一位全身披上皮革的鬥士，一位李小龍格的猛男、一位紅髮姑娘)，再多了一位型男角色人物。但現時仍未知道《Project：K-X》與較早前公佈以李小龍作題材的遊戲《Bruce Lee：Quest of the Dragon》是否屬同一款遊戲作品。









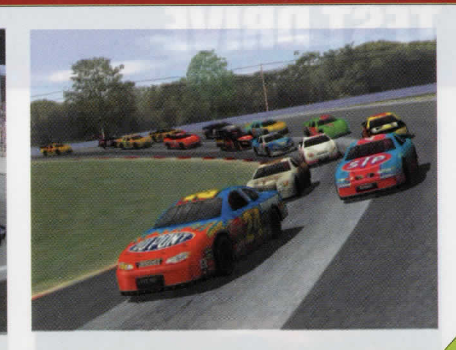




NASCAR HEAT

■製作商/發行商： ■遊戲類型：賽車 ■發售日期：未定 ■遊戲人數：1-2人





多元化的遊戲種類是一部遊戲主機其中一個成功因素，而賽車遊戲更是其中的重要組成部份。《Nascar Heat》是一個極具速度感的賽車遊戲。




HALO

■製作商/發行商：Microsoft ■遊戲類型：動作 ■發售日期：2001年秋 ■遊戲人數：1-4人



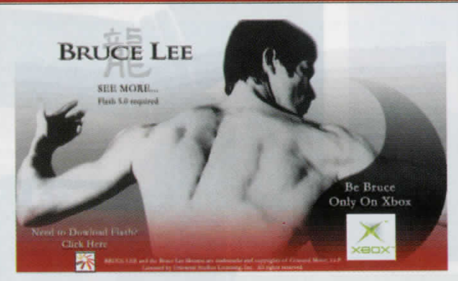


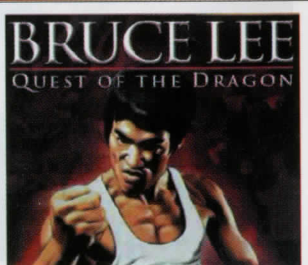

這是一個以科幻世界作為舞台的第一身射擊遊戲，亦是Xbox發售初期的其中一個重頭作品。遊戲中你可以乘搭戰車衝入滿佈異星生物的巢穴，並解開一個有關人類命運的謎團，打敗人類公敵——Covenant。《Halo》支援分割畫面四人合作遊戲。



BRUCE LEE : QUEST OF DRAGON

■製作商/發行商：Microsoft ■遊戲類型：格鬥 ■發售日期：未定





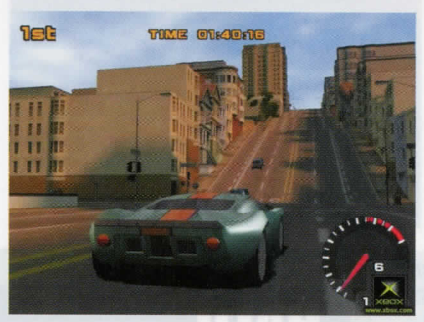
微軟現時並未有透露任何有關《Bruce Lee：Quest of the Dragon》的任何詳情，大家只能夠看一看現時公開的遊戲宣傳畫像。




TEST DRIVE

■ 製作商/發行商：Inforgrames ■ 遊戲類型：賽車 ■ 發售日期：2001 ■ 遊戲人數：1-4人

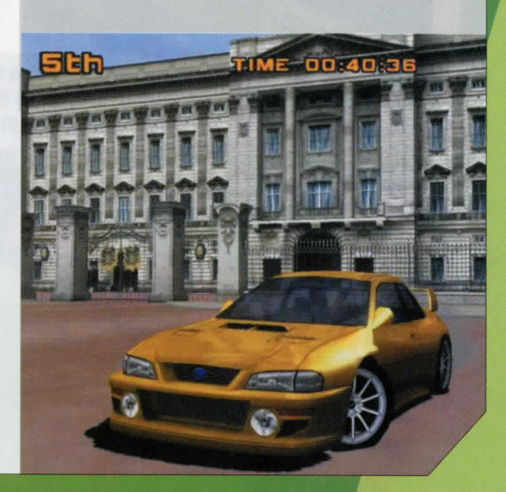




Test Drive是一款已經在PC上推出過許多集的賽車模擬遊戲，但在Xbox上的最新一集將會採用全新的3D引擎，並會以最真實的視覺效果、賽道以及環境設計作為遊戲的最大賣點。玩者需要在倫敦、三番市等四個城市裡進行賽事，遊戲更支援分割畫面4人對戰模式。



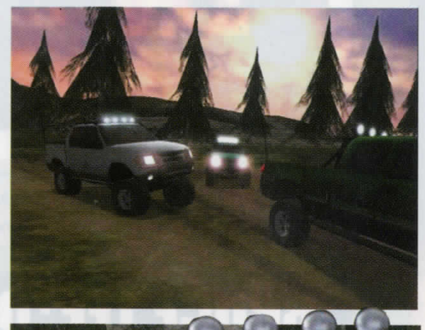




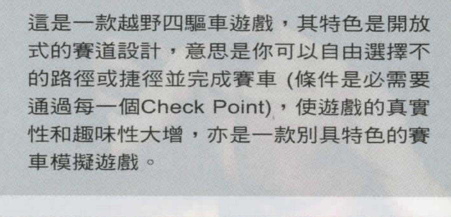
4X4 EVOLUTION 2

■ 製作商/發行商：GodGames ■ 遊戲類型：賽車 ■ 發售日期：未定





這是一款越野四驅車遊戲，其特色是開放式的賽道設計，意思是你可以自由選擇不的路徑或捷徑並完成賽車 (條件是必需要通過每一個Check Point)，使遊戲的真實性和趣味性大增，亦是一款別具特色的賽車模擬遊戲。





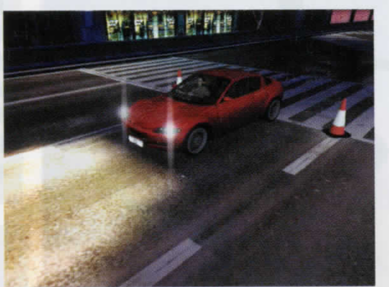




PROJECT GOTHAM

■ 製作商/發行商：Bizarre Creations/Microsoft ■ 遊戲類型：賽車 ■ 發售日期：2001年秋 ■ 遊戲人數：1-4人





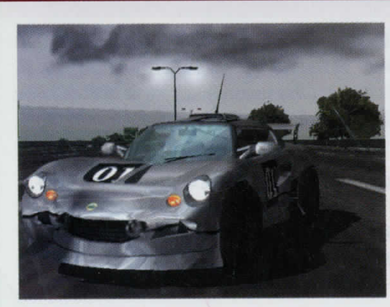




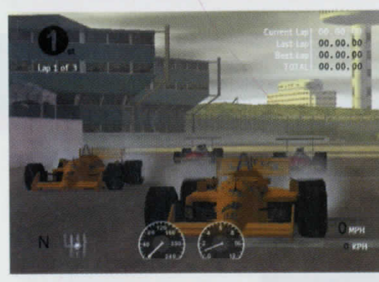
同樣是以真實的賽車感覺和精細的遊戲畫面作招來的遊戲作品，《Project Gotham》更相信是在Xbox上推出的第一款賽車遊戲，遊戲包括一共20款車款300條以城市街景作為背景的賽道。和《Test Drive》一樣，遊戲支援分割畫面四人對戰模式。

LOUTUS CHALLENGE

■ 遊戲類型：賽車 ■ 發售日期：未定









又是一款賽車遊戲，《Loutus Challenge》是在E3上首次公開的賽車遊戲作品，但現時只公佈了幾張遊戲畫面圖片，可惜就這些公開的圖片看來，可能仍不能看到《Loutus Challenge》的任何個人之處呢。

JET SET RADIO FUTURE

■ 製作商/發行商：世嘉 ■ 遊戲類型：動作 ■ 發售日期：未定

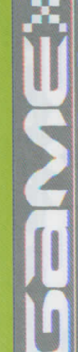






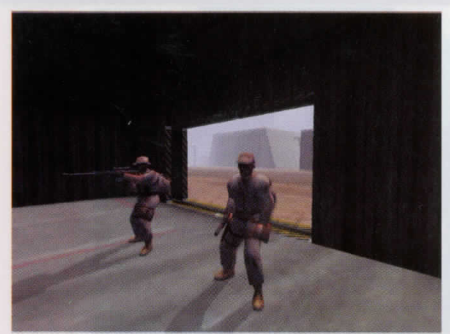


世嘉為Xbox製作原為DC遊戲《Jet Set Radio》的續編，雖然在今次展覽上只是作影像出展，並沒有體驗版供在場人士試玩，但所播放的影片長度已以讓我們大概了解遊戲的系統。《Jet Set Radio Future》雖然和上集一樣使用了卡通人物和世界作為背景，但同時加強了例如光源效果等畫面處理，使遊戲有一種既卡通又真實的感覺。而世嘉方面亦透露新一集將會增加一個多人遊戲模式，但現時仍未知道遊戲是否支援網絡連線遊戲。



CONFLICT : DESERT STORM

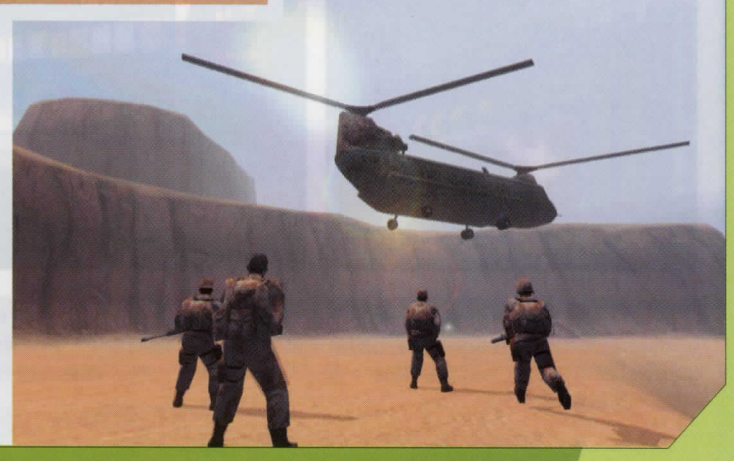
遊戲類型：立體射擊





你所率領的陸戰部隊將會深入伊拉克並與伊拉克共和軍展開戰鬥。遊戲的特點是製作人在凝造真正戰場氣氛上有非常出色的表現，例如上空飛過的戰機、在你身邊駛過的坦克、和直升機炮擊敵人據點開路的情形等，全部都會在遊戲中出現，使玩者有如臨直正戰場的感覺。





UNREAL CHAMPIONSHIP

製作商/發行商：Digital Exremes/Infogrames ■ 遊戲類型：第一身立體射擊 ■ 發售日期：2002年春





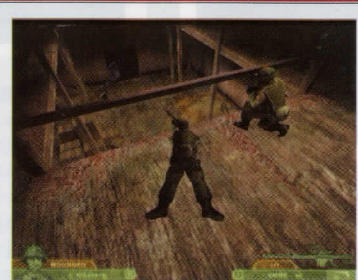
由曾經參與製作過《Unreal》以及《Unreal Tournament》兩款經典第一身射擊遊戲的開發人員所製作的《Unreal Championship》將會獨家在Xbox上登場。遊戲將會採用最新開發完成的Unreal 3D引擎製作。

遊戲內容包括一個單人遊戲模式以及一個獨立的多人遊戲模式，而遊戲中的人物及武器將會重新設計，其中包括各種對地及對空武器及戰車等，30個全新製作的版圖和環境設置相信會給所有《Unreal》系列遊戲玩家耳目一新的感覺。

TOM CLANCY'S GHOST RECON

遊戲類型：立體射擊







這是一款與PC經典遊戲作品《Tom Clancy's Rainbow Six》有著同一血統的第一身射擊遊戲。玩者在遊戲中將要率領一隊特種部隊並執行反恐組統以及維持和平等不同的任務。



BLOOD WAKE

製作商/發行商：Microsoft ■ 遊戲類型：動作





在《Blood Wake》中玩者將會駕駛一艘戰船並在一場牽涉三個國家的戰爭中進行戰鬥。《Blood Wake》其中一個吸引人的地方是其出色的畫面效果。由於遊戲是以海戰為主，開發商特別製作了一個設計非常細密的海系統，例如當幾艘戰船在海上追逐並彼此互相發射武器攻擊對方的時候，原初平靜的每面頓時便激起巨浪，並會對戰船的駕駛狀況產生各種影響，玩者的即時反應成為了遊戲成敗的關鍵。

GUN METAL

製作商/發行商：Rage Entertainment ■ 遊戲類型：動作 ■ 發售日期：2002年初





由Rage Entertainment所開發的射擊遊戲《Gun Metal》是另一個在Xbox上的獨家遊戲作品，在遊戲中你將會駕駛一架先進的機械人武器，機械人擁有隨時變身成為戰機的能力，適當地選擇使用空戰或陸戰進行戰鬥便成為了遊戲中其中一個考驗玩者功夫的遊戲元素。

PROJECT-EGO

遊戲類型：RPG





由PC遊戲《Black & White》製作人Peter Molynueax所製作的一款別具特色的RPG遊戲。遊戲中你將會扮演一位渴望成為真正勇者的青年，在這位青年由17歲至70歲的幾十年裡，他會不斷成長和改變，不論是他的頭髮顏色、膚色、體質都會隨著環境的改變而改變，當他年紀漸長的時候，更有可能成為禿子呢。整個遊戲並不是以一個單一方進發的故事，主角成為怎樣的人亦並沒有既定的結果，一切都會因應玩者的不同決定而改變。

NIGHTCASTER

製作商/發行商：VR-1 Entertainment/Microsoft ■ 遊戲類型：RPG ■ 發售日期：2001年秋

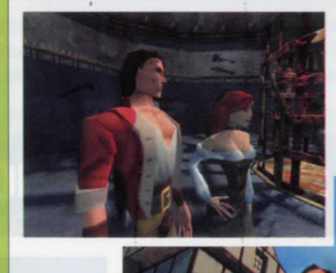




《Nightcaster》是一款動作元素再配上豐富和多樣化的法術系統設計而成的一個充滿動感的動作冒險遊戲。遊戲主角Arran的目標是打敗黑暗力量並重新將光明帶回世界之上。

GALLEON

製作商/發行商：Confounding Factor/Interplay ■ 遊戲類型：冒險 ■ 發售日期：未定





《Galleon》是《盜墓者》遊戲系列設計者的最新作品，所以大家可能會看到遊戲內有某些《盜墓者》的影子呢。





AZURIK : RISE OF PERATHIA

製作商/發行商：Adrenium Games/Microsoft ■ 遊戲類型：冒險 ■ 發售日期：2001年秋






《Azurik：Rise of Perathia》是其中一款最早期公佈的Xbox遊戲作品，遊戲以3D動作的模式進行，玩者所扮演的Azurik為了保衛火、水、土以及氣四種神聖元素，與企圖搶奪這些神聖元素的邪惡勢力展開戰鬥。



ODDWORLD : MUNCH'S ODDYSEE

製作商/發行商：Oddworld Inhabitants/Microsoft ■ 遊戲類型：冒險 ■ 發售日期：2001年秋




前兩集都一直是2D橫向動作遊戲的《Oddworld》系列在Xbox上的最新一集將會以全3D的形式出現。玩者需要控制Abe以及它的伙伴Munch在Oddworld上進行歷險，玩者更能夠使用各種特殊精神能力、增強攻擊力的道具等各種方法去達成目標。

AMPED : Freestyle Snowboarding

製作商/發行商：Microsoft ■ 遊戲類型：運動 ■ 發售日期：2001年秋




《Amped：Freestyle Snowboarding》是第一款玩「自由式」的雪板遊戲作品。除了多樣化的花式操作系統之外，真實的雪山環境影像設定亦是遊戲的賣點之一。

TONY HAWK PRO SKATER 2X

製作商/發行商：Activision ■ 遊戲類型：運動 ■ 發售日期：未定





《Tony Hawk》滑板遊戲系列是美國其中一款最暢銷的遊戲作品，在Xbox上推出似乎是順理成章，而新一集中更會活用許多Xbox主機上的硬件功能，並在操控上作出了改進，相信是喜歡滑板遊戲的首選。

MAD DASH RACING

製作商/發行商：Eidos ■ 遊戲類型：動作 ■ 發售日期：未定





《Mad Dash Racing》是在Xbox上的一款原創遊戲，遊戲結合了高速賽車以及3D冒險動作原素，遊戲更支援多人對戰遊戲。

NHL HITZ

遊戲類型：運動

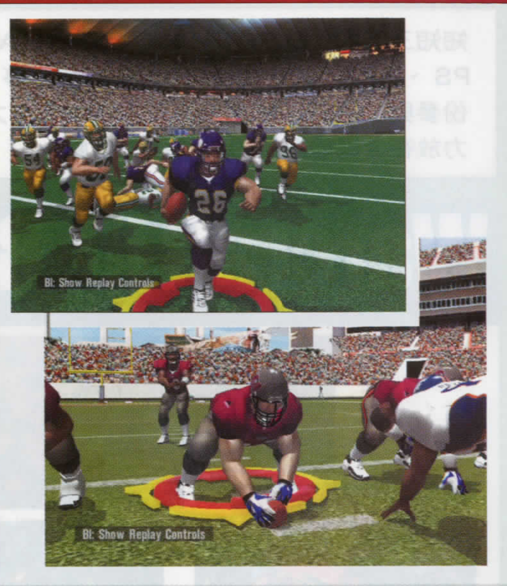




無須多作介紹的一款典形冰上曲棍球遊戲作品。

NFL FEVER 2002

製作商/發行商：Microsoft ■ 遊戲類型：運動 ■ 發售日期：未定



美式足球遊戲幾乎是每一部在美國推出的主機上必備的遊戲作品，而《NFL Fever 2002》亦是一款標準的美式足球遊戲。

完結篇：遊戲以外

除了遊戲以外，在今次E3展覽裡亦同樣令人「觸目」的當然是場內一大班勞苦功高的美女們了，她們連日來除了要緊守崗位不斷宣傳所屬公司的產品之外，有些更要穿帶各種笨重的服飾在不停的相機閃光之下擺出各種姿勢，擠出笑容，辛苦程度絕對不遜於場內任何一位工作人員。不過，與剛過去的東京遊戲展2001春相比之下，E3上的女士們可能給人「肉感」重於「美感」的感覺呢。



短短三天的「ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO」(簡稱E3)已經完滿結束，在這個展覽之內除了有DC、PS、PS2、X-BOX和GAME CUBE等，家庭遊戲開發商所擺設的攤位外，來自世界各地的PC遊戲開發商亦有份參與，展品主要是2001年內推出或全力開發的作品，但由於展品眾多、為免讀者花多眼亂，我們決定只把集中力放在全場最矚目的12隻PC遊戲。

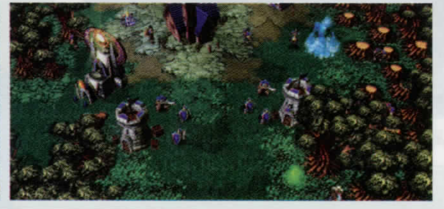
Warcraft III: Reign of Chaos

發行商：Blizzard Entertainment
開發商：Blizzard Entertainment
推出日期：2001年12月









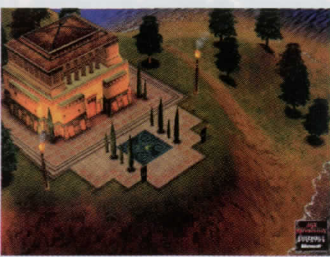
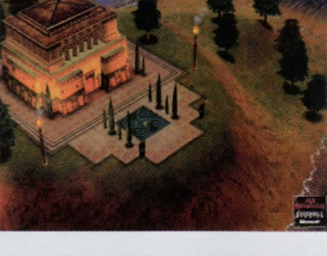
能夠稱得上是千呼萬喚始出來的《Warcraft III: Reign of Chaos》，經過長時間製作後，在展覽上終於有較為具體的資料發放，以下是該遊戲的最新資料。

首先《Warcraft III》和之前兩集的最大分別，就是採用全新的3D畫面引擎，使流水或植物生長的視覺效果得以改善，但強調遊戲「並非」完全建立在立體的世界。此外，今集的重點將會從資源管理上遷移，在戰術上的著眼比以往的更為多，完全地運用存在4個不同部落好處，在各有不同的士兵、建築物和特殊兵種情況下，戰鬥將會變得更多元化。加上在故事之內有5個無所屬種族，她們除了是遊戲進程之內的一個障礙，還會是重要物資的來源。而取材自RPG類型而加入的「英雄」人物，亦會令遊戲進行得更親切。

《Warcraft III: Reign of Chaos》預期是本年12月推出，如無意外聖誕節將會在戰場上渡過。

Age of Mythology

發行商：Microsoft
開發商：Ensemble Studios
推出日期：2002年第2季






以製作《Age of Empires》系列而出名的Ensemble Studios，在閉門造車的時候一度被推測《Age of Mythology》是該系列的新一集，雖然在較早之前已經澄清這個傳聞，但《AOM》依然「E3」內備受注目的作品之一。

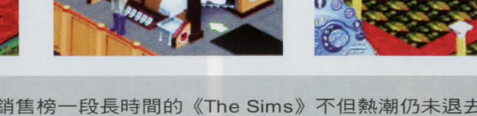
雖然《Age of Empires II》得到空前的成功，但Ensemble Studios仍決意跳出原有框框，把以往的文明古國全部忘掉，取而代之的是埃及、希臘和納維亞(古挪威)，以及神畫和魔幻，而且加強了單人模式的內容，唯一相同的可算是各具特色的民族這種概念。

在全新系統的開發下，《AOE》和《AOM》的差距輕易便從光暗、日夜中辨別到，而且控制大量單位時亦得以改善，村民更容易單獨指揮，加上補救了即時戰略的最大閉病──Lag機的現象，說不定它推出後《AOE》便會被人遺忘。



The Sims Online

發行商：EA Games
開發商：Maxis
推出日期：2002 年第 1 季











雄霸歐美銷售榜一段長時間的《The Sims》不但熱潮仍未退去，而且還有新的操作正在進行，這可算是一個既新意又古怪的念頭，那就是可供多人參與的網絡遊戲《The Sims Online》……

《The Sims Online》的最大特色是除了模擬自己的人生外，其他人亦同樣做著同一件事，換句話即是遊戲世界內就是一個模擬社會，在這裡依然需要上班，不過在現實未能做到的事情卻可以大膽嘗試，例如是前衛的髮型、服飾又或是說話，總之在完全虛擬的環境內所有事情都會發生。

即然是模擬的生活，所以住屋和朋友亦成為必需品，而它們的來源當然要靠自己一把口，所以《The Sims Online》亦被形容為 CHAT ROOM 的新形態，不過千萬以為在虛擬世界不用負任何責任，犯錯的人可能會被其他人批判，在遊戲世界內仍然無家可歸便不太好吧！

在會 Electronic Arts 的攤位內有播放這遊戲的DEMO 片段，雖然距離推出還有一段時間，但仍然吸引到一定的觀眾。

Star Wars Galaxies

發行商：LucasArts
開發商：Verant Interactive
推出日期：2002 年第 3 季





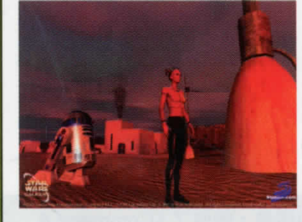


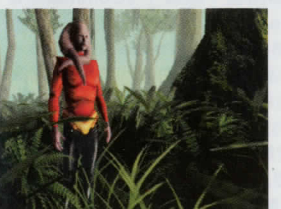
















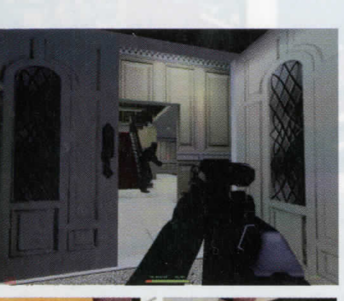
之前把資料保存得密不透風的《Star Wars Galaxies》，終於在「E3」開始的首日公開展覽，並且吸引到大量觀眾圍觀，因為「STAR WAR」是首次登上網絡遊戲之上。

雖然遊戲距離推出還有一段時間，但之所以能夠吸引到大量人圍觀，除了是星戰的魅力外，玩家能夠完全代入該電影內才是最注目的地方，首先是電影內所有部落都會出現，其次便是全部人都有機會化身成絕地武士或黑武士，當然道路會非常艱巨。如果有足夠的力量，還可以建立自己的城市，管理內裡的所有事務。

另外，裝備和武器不再是從敵人身上取得，改為由玩家自己提煉，更能滿足到他們的需求，所以《Star Wars Galaxies》在未推出前已備受關注亦能夠理解。

Global Operations

發行商: Crave / EA Games
開發商: Barking Dog Studios
推出日期: 2001 年第 4 季








經過不斷努力和取得36種真實槍械的牌照後，《Global Operations》已經接近完成階段，在展覽之上亦有詳細的介紹，在眾多同類遊戲中突圍而出。

雖然FPS(第一身射擊)遊戲已經出到成行成市，但《Global Operations》仍然有異軍突出的實力，主要是在武器著手，除了加入瞄準器、滅聲器等附助裝備外，還有較重型的榴彈砲，這已經能夠迎合槍械發燒友的要求。而全新的升級系統和不同能力的角色選擇，顯示了該公司對多人模式的重視，和為長期性的玩家舖路。

《Global Operations》之所以被人看重，莫過於全新類型的任務、地圖、武器以及清晰的界面，但熱潮能夠維持多久，現在還是未知之數。

Battle Realms

發行商: Ubi Soft/Crave
開發商: Liquid Entertainment
推出日期: 2001 年10 月










由前WESTWOOD的一班設計師開發，吸收了《Command & Conquer》和《Command & Conquer: Red Alert》的經驗，建造出一隻以古代日本為時代的即時戰略遊戲——《Battle Realms》。

《Battle Realms》和其他同類型遊戲的最大分別，莫過於加入訓練的選項，而士兵能夠裝備不同的武器，把他們變成更強士兵的概念亦頗創新。為了加強多人模式的樂趣而建造的4個不同陣營，使玩起來有更多的戰術。不過這班設計師亦刻意加入自然災害，人類在它面前只能束手無策，同時亦提高遊戲的難度。

在會場之內亦有試玩的攤位，整體表現得頗流暢，畫面亦見清晰，似乎《Battle Realms》在本年的戰略遊戲排名中，將會佔到一個不錯的位置。

Earth and Beyond

發行商：EA Games
開發商：Westwood Studios
推出日期：2001 年第 4 季








一向以製作RTS(即時戰略)遊戲而聞名的WESTWOOD，在本年的「E3」所展銷的作品，出人意表地並非以上類型，反而是一隻RPG遊戲，似乎該公司真是有意向多元化發展。

《Earth and Beyond》是一隻綜合角色扮演和模擬成份的遊戲，在它之內只是講求不斷開發、交易和戰鬥，雖然玩法比較死板，但理論上可以到任何地方的世界，又感到無盡的自由。而隨著到處遊歷將會收集到不同的資源，繼而親自提煉出不同的物品，這些物品不會在其他地方找到，全靠自己努力開發。

其實這遊戲的吸引力反而在模擬戰鬥之內，如果和角色扮演的比例分配恰當的話，它必定成為一匹黑馬。

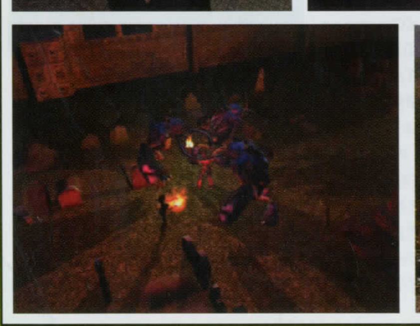
Neverwinter Nights

發行商：Interplay
開發商：BioWare
推出日期：2001 年11 月





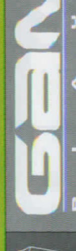



在較早前已經為大家介紹過，製作時間超過4年的《Neverwinter Nights》將會是《Baldur's Gate》系列以外，最受人注意的RPG(角色扮演)遊戲。

在展覽之內播放了《Neverwinter Nights》的DEMO片段，當中展示了遊戲賣點之一的迷宮製作器，果然，一個迷宮地圖在20分鐘內便能完成，而且介面簡單易用、製作功能強，由巨大的建築物到細緻的光暗陰影都包括到，而怪物、武器就更不用多說，單憑這套工具便能建造自己的迷宮。

依照暫時看來，《Neverwinter Nights》可能會是隻革命性的RPG，不用多久，只要到11月便和大家見面了。



Civilization III

發行商：Hasbro Interactive
開發商：Firaxis Games
推出日期：2001 年第 4 季







《Civilization III》在整個展覽來說並不算是最顯眼的作品，但它依然入選最矚目的行列，原因無他，「比已有一定水準的上集更上一層樓」這原因已經足夠吧！

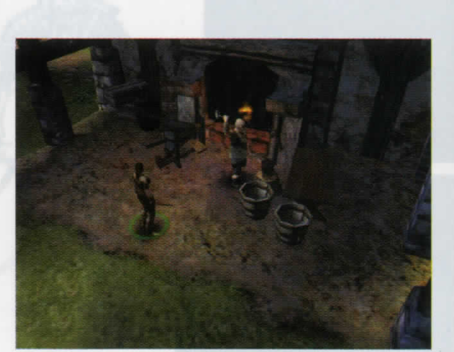
首先是今集內加強了交易的作用，以往這只不過是簡單的動作，對自己益處不大；對敵人也無害，不過在第 3 集內，玩家將可以透過控制資源交易去削弱對手。另外新增的「文化點」把建築教堂、世界奇觀等變得更為重要，因為它們會影響到城市之間的流通。在某情況來說，利用以上兩點已經能抵消強大軍隊的存在價值，戰鬥亦變得更多元化。

雖然《Civilization II》已經相當完善，但配合今集的改進就更如虎添翼，在會場之內算是一隻實而不華的作品。

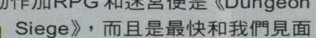
Dungeon Siege

發行商：Microsoft
開發商：Gas Powered Games
推出日期：2001 年 9 月









由3D 動作加RPG 和迷宮便是《Dungeon Siege》，而且是最快和我們見面的遊戲，它是由設計《Total Annihilation 》的Chris Taylor製作，所以質素總有點信心保証吧！

身為一個普通農民的玩家，將會從怪物手上保衛自己的家人而提起武器。到洞穴、高山、沙漠、森林和迷宮等地探險，繼而選擇自己的路向來改變能力值，鍛鍊出一身好武藝。遊戲內亦有簡單的指令，使玩家能夠控制到最多8名的隊友。再加上專業音樂人為遊戲配樂，雖然遊戲頗長但亦能夠吸引到一定的玩家。

其實《Dungeon Siege》在去年的「E3」已經有展出，所以今年所展覽的已接近是完成品，大家就再多等一會吧！

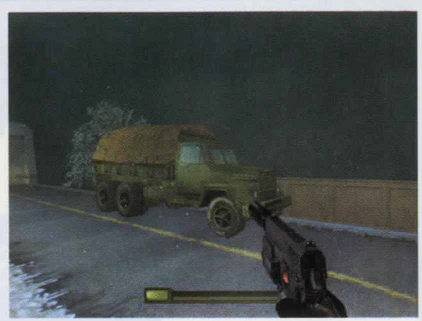




Soldier of Fortune II: Double Helix

發行商：Activision
開發商：Raven Software
推出日期：2001 年 11 月



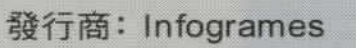






即使街上仍然有人大叫反暴力遊戲，但 Raven Software 一於少理，繼續開發《Soldier of Fortune II: Double Helix》，因為它是今年的最佳動作遊戲的大熱，試問又怎會放過這大好機會呢！

《Soldier of Fortune II: Double Helix》將會有 10 個任務共 70 多關，目的是阻止致命病毒的蔓延以及揭發整件事的經過。今集開發商把《QUAKE III》的遊戲推致極限，所以畫面會變得清晰和細緻，不過今集的敵人數量會大為增加，在有限的子彈情況下，迫使玩家無所不用其極去殺敵，即是難度亦加強了。

其實 Raven Software 在會場內根本不用多作花巧的展銷，因為只要見到《Soldier of Fortune II: Double Helix》的名字，觀眾便會自然地走過去。



Unreal II

發行商：Infogrames
開發商：Legend Entertainment
推出日期：2002 年第 1 季





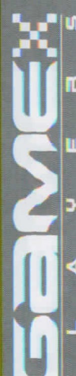




一早已公佈消息的《Unreal II》當然不會錯過搶風頭的機會，在今年「E3」之上盡量吸引世人的目光，當然，它的目的成功了，否則也不會進入這十二大的行列吧！

在展覽之上Legend Entertainment達到了之前的承諾，遊戲畫面將會有較顯注的改進和更多更吸引的異形登場，圖片所展示的是該圖像引擎有史以來最大極限，運用較多的多邊型使畫面更細緻。而異形亦是由參與電影「Alien」(異形)的創作人設計，所以暫時來說該公司仍未有「食言」。

在吸收了上集的經驗後，《Unreal II》的而且確是有顯注的進步，還更加重視在多人模式之上，所以得到別人的認同亦是理所當然的事。





TEXT：新人類小吉



FOR DREAMCAST

煥然一新的3D戰鬥畫面

DC版的《超級機械人大戰α》(簡稱《機戰α》)最近終於有新的進展，而為何在PS推出好一段日子的《機戰α》，直至現在還未能推出呢？其主要原因是製造商想把《機戰α》能以更完美的姿態和各位DC玩家見面，所以才用了這麼多時間，而《機戰α》的戰鬥畫面更是由原本PS版的2D完全改為3D製作，還加入了PS版中沒有的系統，現在就讓各位看看即將推出的DC版《機戰α》。

GAMEX GAME DATA

發行商／製造商	BANPRESTO
遊戲類型	SLG
發售日期	預定7月售
售價	7800 日圓
容量	GD ROM
記憶	未定

對應MOMERY CARD 4X

基本系統

遊戲主要是以一話作為一個單元，而每個單元中，各玩者都必須要跟隨一些步驟進行，分別是由玩者選擇出擊機體，部分機體可能會因故事關係而強制出擊或中途加入等；然後在地圖上，在玩者的行動回合，以指令方式控制機體去移動、攻擊、使用精神指令等；而當電腦行動時，敵人向我方機體攻擊時，則作出適當的應對，而玩者可以選擇的行動分別是回避、防禦、防禦反擊和反擊；其後，只要我方成功完成作戰目的，便能完成該話的任務，但作戰目的隨時會因為故事及玩者的行動而改變；最後便能進入話與話之間的中斷(INTERMISSION)畫面，玩者可以在此改裝機體的性能和武器、更換駕駛員和妖精、分配強化部件等，之後便進入新一話的遊戲了。



PS 版《機戰α》

登場作品

- 超獸機神斷空我
- 新世紀EVANGELION
- THE END OF EVANGELION
- 機動戰士Gundam
- 機動戰士Gundam 0080 ～口袋裏的戰爭～
- 機動戰士Gundam 0083 ～星塵回憶錄～
- 機動戰士Z Gundam
- 機動戰士Gundam ZZ
- 機動戰士Gundam ～逆襲之馬沙～
- 機動戰士Gundam F91
- 機動戰士V Gundam
- 新機動戰記Gundam W
- 新機動戰記Gundam w ～ENDLESS WALTZ～
- 無敵鋼人泰坦3
- 聖戰士登霸
- 鐵甲萬能俠
- 鐵甲萬能俠2號
- 劇場場《鐵甲萬能俠》系列
- 三一萬能俠
- 新三一萬能俠
- 真・三一萬能俠
- 超力電磁俠
- V型電磁俠
- 勇者雷登
- GUNBUSTER
- 超時空要塞MACROSS
- 超時空要塞MACROSS ～可有記起愛～
- MACROSS PLUS
- 鐵甲人
- 魔裝機神 THE LOAD OF ELEMENTAL
- 超機大戰SRX



新三一萬能俠

GUNBUSTER

鐵甲萬能俠2號

F91

聖戰士登霸

玩者的分身

遊戲中共有八名主角，他們的性格各有不同，分別是認真而充滿正義感的布克林和劉美倫、冷靜沉著而頭腦清晰的猶傑和莉安娜、內向而溫柔的龍特和古絲，以及開朗的樂天家的達斯古和麗露嘉拉。遊戲中的主角會在故事後期得到一部非常厲害的機體，真實系所得到的是曉擊霸MK-III，如果是超級系便會是龍虎王。

布克林　劉美倫　猶傑

莉安娜　龍特　古絲

達斯古　麗露嘉拉

真實系主角機——曉擊霸MK-III

超級系主角機——龍虎王

合體攻擊再現　全新3D戰鬥畫

DC版的《機戰α》和PS版其中一個不同之處便是加入了「合體攻擊」這系統，「合體攻擊」最先是在《超級機械人大戰64》使用。而當時是有規定特定機體才能使用，例如三一萬能俠加上鐵甲萬能俠等等，而相信在《機戰α》中，超力電磁俠和V型電磁俠所組成的「合體攻擊」一定能有極出色的表現。

PS版的《機戰α》雖採用了3D地圖，但是戰鬥畫面卻是2D，但是DC版卻以完全3D戰鬥畫面示人，相信重新製作3D戰鬥畫面是至今仍未能推出的主要原因，即使曾玩過PS版，亦會有新鮮感，最後讓各位好好觀賞一下精彩非常3D戰鬥畫面。


鐵甲萬能俠的「高熱火焰」


勇者雷登的「GOD GORGON」


泰坦3必殺技「SUN ATTACK」


看看三一萬能俠的「三一射線」



Welcome to the revolution

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

GAMEX GAME DATA

ARCADE / FIG / 1P ～ 2P
製造商 CAPCOM
推出日期 未定
基板 不明
開發度 45 %

GAMEX GAME DATA

Dreamcast / FIG / 1P ～ 2P / 對應 VISUAL MEMORY BACK UP / 對應 MODEM / 對應 ARCADE STICK / 對應 PURU PURU PACK / 對應 Dreamcast KEYBOARD / 對應 VGA BOX
發售日期 預定 9 月
價格 未定
記憶 未定

GAMEX GAME DATA

PlayStation2 / FIG / 1P ～ 2P / 對應 PlayStation2 專用 MEMORY CARD / 對應 DUAL SHOCK 2
發售日期 預定 9 月
價格 未定
記憶 未定

2D 格鬥買空賣空、《THE KING OF FIGHTERS'2001》又趕不及如期推出，暑假檔期豈不是一落千丈？未必！今年還有更令人期待的《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》，正所謂蜀中無大將，遊戲自然成為暑期的話題作！



PROLOGUE

NEW BATTLE BEYOND YOUR IMAGINATION BEGINS！
NEW CHALLENGERS HAVE ENTERED！
WARRIORS PREPARE FOR THE BATTLE！
STRIKE FAST AND HIT HARD！！
Now,it's the time to have REAL answer
WHO IS THE STRONGEST？
NEVER GIVE UP,NEVER SURRENDER！
GRORY OR DEFEAT？
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
Welcome to the revolution

Check Point 1！六個掣操作

既然在《CAPCOM VS. SNK》中，CAPCOM已經將有六種通常技的角色，削成四種來遷就 SNK SIDE 的角色，所以公平起見，今次也該輪到SNK遷就回 CAPCOM SIDE 的角色吧！而其中SNK SIDE 的角色，更會有全新設計的通常技，感覺保証令你耳目一新。







Check Point 2！GROOVE增加至六種



在前作中，遊戲只有 CAPCOM 和 SNK 兩種 GROOVE，但今次《2》卻會細分為 C、A、P、S、N、K 六種 GROOVE。

C GROOVE

較接近《STREET FIGHTER ZERO 3》Z-ISM 概念的系統，除保留了 3 LEVEL 的儲存制式之外，更加入了空中防禦和 ZERO COUNTER（但要消耗 SUPER COMBO LEVEL GAUGE 和 GUARD GAUGE 的能源），而且更獨佔「轉入」，不過性能方面則比以前大幅下降，令形式更加接近《THE KING OF FIGHTERS》的「前緊急迴避」。

A GROOVE

介乎《SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge》與《STREET FIGHTER ZERO 3》X-ISM 之間的系統，只有 1 LEVEL 的儲存量，但卻可以跑前進攻。

P GROOVE

接近《STREET FIGHTER III》格式的系統，雖然只有 PARRY（BLOCKING）和 ROLLING GET（QUICK STANDING）兩種特殊操作，但原始性卻是最高的一款。

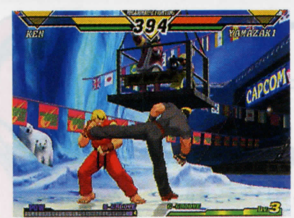
N GROOVE

EXTRA GAUGE 全滿時，攻擊力會增加二十個百份點，和 A GROOVE 同樣可以跑前進攻，有小跳躍和受身，而且更可以使用 GUARD CANCEL，但到底是甚麼形式卻一切未明。

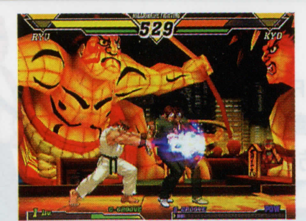
ILLUSTRATION 監修．製作協力：SNK
※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

S GROOVE

採用近《KOF'94》的儲氣系統，除了有原地避開攻擊的「攻擊迴避」之外，更有《KOF》式的小跳躍。









K GROOVE

接近《餓狼MARK OF THE WOLVES》的系統，除了和C GROOVE一樣有3 LEVEL的制式之外，EXTRA GAUGE全滿時，攻擊力更可以增加三十五個百份點，而且損害也可以減低八份之一，也可以使用形式類似BLOCKING，但風險較低的JUST DEFENDED來恢復體力，更配備小跳和受身。

Check Point 4！GUARD GAUGE

源於《SFZ 3》的系統，能夠將GUARD CRUSH和攻防的指標表面化，令到防守的一方造成更大心理壓力的設計，但暫時卻未知道會否像《SFZ 3》般，使用ZERO COUNTER來削減GUARD GAUGE上限。

Check Point 3！CHARACTER RATIO SELECT

改良自Dreamcast《CAPCOM VS. SNK》中CHARACTER RATIO SELECT的設計，令使用者可以在選擇角色同時，也可以決定每一位角色的RATIO，但今次最多只可以選擇三名角色，換言之，遊戲今次只會出現一個RATIO 4角色、一個RATIO3和一個RATIO 1的角色、兩個RATIO 2的角色，以及一個RATIO 2和兩個RATIO 1四種組合。

CAPCOM SIDE

風雲之白龍 YUN

來自《STREET FIGHTER III》系列香港區的代表，至於今次在《CAPCOM VS. SNK 2》中登場的YUN，是取材自《～ 2nd IMPACT》時期的一個，所以沒有了新的對空技「二起腳」。除此之外，YUN更保留了使用TARGET COMBO和HIGH JUMP CANCEL的特權，而且也可以呼出弟弟YANG用「雷震魔破拳」突襲對手。

TARGET COMBO	
站立中P・站立重P・←＋重P	
特殊技	
雷擊蹴	垂直或前方跳躍中↘＋中K
必殺技	
鐵山靠	→↓↘＋P
絕招步法	↓↘→＋P
穿弓腿	→↓↘＋K
虎撲子	↓↙←＋P
前方轉身	近敵時→↘↓↙←＋K
SUPER ARTS	
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→＋P
揚炮	↓↙←↓↙←＋P
槍雷連擊	↓↘→↓↘→＋K
幻影陣	↓↙←↓↙←＋K

謎之風紀委員 鑑 恭介（KYOSUKE KAGAMI）

《私立JUSTICE學園》系列中太陽學園的風紀委員，今次來到《CAPCOM VS. SNK 2》依然保持了全面性攻擊的特性，除了舊招式全部落齊之外，更擁有構成空中連續技的AIR BURST，完全滿足了以連續技為本的操作者

特殊技	
AIR 推上KICK	↘＋重K
必殺技	
CROSS CUTTER	↓↘→＋P
幻影WAVE	空中↓↘→＋P
幻影KICK	↓↘→＋K
雷神UPPER	→↓↘＋P
幻影BREAKER	↓↙←＋P
完全燃燒ATTACK	
擴散CROSS CUTTER	↓↘→↓↘→＋P
DOUBLE 幻影KICK	↓↘→↓↘→＋K

特攻女忍者 MAKI

SUPER FAMICOM《FINAL FIGHT 2》其中一位主角，是凱（GUY）的師傅源柳齋的次女，也是凱童年時的朋友，而且姐姐麗奈也是凱的未婚妻。至於在《CAPCOM VS. SNK 2》中，MAKI選用了拐作為武器，加上凱的成名絕招「疾驅」和可以媲美「武神飯綱落」的「八雙腳」，以及不同程度的空中指令投「天狗倒」和SUPER COMBO「戲天狗」，所以定必比凱更加難纏。

必殺技	
拳固	↓↘→＋P
疾驅	急停止　↓↘→＋輕K・K
	影掬　↓↘→＋中K・K
	首狩　↓↘→＋重K・K
八雙腳	↓↙←＋P・K
天狗倒	近敵時←↙↓↘→＋P（可以在空中時使用）
SUPER COMBO	
武神剛雷破	↓↘→↓↘＋P・連按P掣
戲天狗	近敵時方向桿轉兩個圈＋P（可以在空中時使用）



SNK SIDE

戰鬥偶像 麻宮ATHENA



SNK中年資最數一數二的女性角色，其中造型參考自《THE KING OF FIGHTERS'94》時期的一個，不過招式則介乎於《'97》與《'98》之間，而且性能也全部重新修定，看來大家又需要一段時間重新適應。

特殊技	
連還腿	→＋K
PHENIX BOOM	跳躍中↓＋K
必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←＋P
PSYCHO SWORD	→↓↘＋P
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←＋K
v PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←＋K
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→＋K
SUPER PSYCHIC THROW	近敵時←↙↓↘→＋P
超必殺技	
SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT動作中↓↙←＋P
PHOENX FANG ARROW	跳躍中↓↘→↓↘→＋K

無雙之劍豪 霸王丸（HAOUMARU）

《SAMURAI SPIRITS》（侍魂）中的流浪劍客，一生追求用劍之道，至於在《CAPCOM VS. SNK 2》中的霸王丸，是以《真・SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》的能力作為藍本，除保留了一貫大開大合的特性之外，武器破壞必殺技「天霸凄煌斬」的力量更是千鈞，在RATIO 4對RATIO 1的情況底下，更可以一擊MAX LEVEL扣去對方近九成的能源，威力絕對可以和隆（RYU）的「真・昇龍拳」看齊。

必殺技	
奧義 旋風裂斬	↓↘→＋P
奧義 弧月斬	→↓↘＋P
奧義 烈震斬	↓↙←＋P
武器破壞必殺技	
天霸凄煌斬	→↘↓↙←→＋P
秘奧義	
天霸封神斬	↓↘→↓↘＋P

武藝一徹 藤堂 龍白（RYUHAKU TOUDOU）



女兒名氣似乎比自己還要大的藤堂龍白，竟然可以入選《CAPCOM VS. SNK 2》，實在叫人有點意料之外，除有開山鼻祖的「重當」之外，更加入了用為對空而設的「對空重當」，而且更有獨自的連攜投和當身投，看來老爸也絕非泛泛之輩！



必殺技	
重當	↓↘→＋P
空中重當	跳躍中↓↘→＋P
對空重當	→↓↘＋P
超必殺技	
超重當	↓↘→↓↘→＋P
超當身	→↘↓↙←＋P



EAGLE

元祖《STREET FIGHTER》中英國的第二代表，受雇於貴族的保鏢，手上的雙棍既是攻擊用的武器，也是防守的道具。





ROLENTO

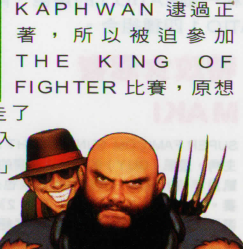
《FINAL FIGHT》中STAGE 4 INDUSTRIAL AREA的BOSS，是魔奴義亞（MAD GEAR）其中一名幹部，也是法國RED BERET的退伍軍人，除了擅於棍術之外，投擲手榴彈更是ROLENTO的看家本領之一。



CHANG KOEHAN & CHOI BOUNGE



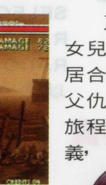
惡貫滿盈的積犯，由於被KIM KAPHWAN逮過正著，所以被迫參加THE KING OF FIGHTER比賽，原想奪得了獎金後便一走了之，殊不知從此卻墮入了萬劫不復的「新生」修行之中。



高嶺響（HIBIKI TAKANE）



刀匠高嶺源藏的女兒，無雙真伝流的居合高手，為追尋殺父仇人刹那而展開了旅程，不過旅程的真義，卻是要響知道潛藏於自己內心深處的另一個人格……



ROCK HOWARD



GEESE HOWARD的遺孤，除完全遺傳了父親的格鬥天份之外，更盡得TERRY BOGARD的真傳，今次借《CAPCOM VS. SNK 2》的機會，終於可以和父親同台較量，不知道沒有有特別的演出？



CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

除了大家最關心的《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》之外，前作《CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》的改良版《PRO》也快將推出！想率先一睹第一屆『MILLENNIUM FIGHT』大賽的冠軍火引彈和東丈的演出？想知道《PRO》是否最高完成度的版本？以上一切一切也可以在《CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO》中找到答案！



GAMEX GAME DATA

ARCADE／FIG／1P～2P

製造商	CAPCOM
推出日期	已推出(5月下旬)
基板	NAOMI

GAMEX GAME DATA

Dreamcast／FIG／1P～2P／對應VISUAL MEMORY BACK UP／對應MODEM／對應ARCADE STICK／對應PURU PURU PACK／對應Dreamcast KEYBOARD／對應VGA BOX

發售日期	預定6月14日
價格	3800日圓
記憶	9 BLOCK

火引彈（DAN）

Developed by 森氣樓

RATIO 1

代表作：《STREET FIGHTER ZERO》系列



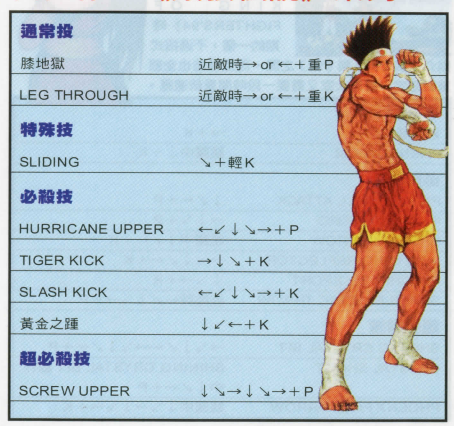
投技	
背負投	近敵時←or→＋重P
特殊技	
挑發	輕P＋START製
蹲下挑發	蹲下中輕P＋START製
空中挑發	跳躍上昇中輕P＋START製
前轉挑發	↓↘→＋START輕P同按
後轉挑發	↓↙←＋START輕P同按
必殺技	
我道拳	↓↘→＋P
晃龍拳	→↓↘＋P
斷空腳	↓↙←＋K
空中斷空腳	空中↓↙←＋K
SUPER COMBO	
必勝無賴拳	↓↙←↓↙←＋K
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P
晃龍烈火	↓↘→↓↘＋K
挑發傳說	↓↘→↓↘→＋START輕P同按
挑發神話	↓↙←↓↙←＋START輕P同按（LEVEL 3專用）

東丈（JOE HIGASHI）

Developed by 西村 KIMU

RATIO 1

代表作：《餓狼伝說》系列



通常投	
膝地獄	近敵時→or←＋重P
LEG THROUGH	近敵時→or←＋重K
特殊技	
SLIDING	↘＋輕K
必殺技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→＋P
TIGER KICK	→↓↘＋K
SLASH KICK	←↙↓↘→＋K
黃金之踵	↓↙←＋K
超必殺技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→＋P

SEGA EXTREME SPORTS WITH 55DSL

征服大自然成為全能運動的霸者

GAMEX GAME DATA	
機種	DC
發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SPT
發售日期	未定
售價	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	10 Blocks

1-2P/ 對應 VGA

TEXT:AINHO

於白天的雪地上飛舞、夕陽照射下的高空上飛翔、還有穿越崖壁之間等等過激、爽快的動作，這就是SEGA SPORTS又一名作《SEGA EXTREME SPORTS》的特色焦點所在。本作中包含了六種近年來最流行的EXTREME競技項目，有陸上也有空中，全部賽事都是在馳名的勝地上進行，如蘇格蘭場、喜瑪拉雅山、夏威夷的茂宜島山谷等。只需簡單的操作，就能令玩家完全感受到驚險刺激之餘，亦帶有爽快十足的感覺。不知各位能否征服大自然，成為世界全能運動的霸者呢？





SHOW BORDING（滑雪）



滑雪運動相信大家在遊戲中玩過不少，是運動遊戲當中相當受歡迎的一種，滑行期間可以借助地形，做出不同難度的花式表現。

SPEED GLINDING（滑翔風箏）



在萬里無雲的晴空中自由地航行著，的而且確是一件十分舒暢的樂事，但要在狹窄的山與山谷之間進行就不同講法了，而來到這個遊戲當中就主要考驗玩者的著地應變能力。

MOUNTAIN BIKING（爬山單車）

誕生於美國的運動，乘著單車於地形起伏不定的山地上進行。

BUNGEE JUMPING（笨豬跳）



笨豬跳的亡命活動近年逐漸被人認識，主要是在於玩法簡單，但要從高處跳下，並非人人都有膽量敢於去嘗試。

A.T.V（小型四驅車）



A.T.V，全名為「All Terrian Vehicle」，乘坐小型四驅車於雪上、冰上或山地上與對手進行競逐。賽道上的地形會凹凸不平，而且途中需要越過一些水深30-50cm的河流。

SKY SURFING（空中花式滑板）



於空中上做出各種花式動作的活動，是近期較為新鮮的運動，與滑翔風箏同樣講求著地的重要性。

五大遊戲模式







本作中，一共收錄五個遊戲模式供玩家選擇，分別有「CHAMPIONSHIP」、「SINGLE TRACK」、「TIME TRIAL」、「PRACTICE」和「BONUS TRACK」。「CHAMPIONSHIP」——以挑戰各種競技項目為目標的錦標賽模式，玩者會與電腦對手一起進行比賽，當完成全部競技後，總分最高者為之勝出，而難度方面就有「EASY」、「HARD」和「EXTREME」三個選擇；「SINGLE TRACK」——供二人或與電腦用的時間競賽模式，誰盡早到達終點為之勝利，而對戰時畫面會以左右分割方式來進行；「TIME TRIAL」——純粹向時間挑戰的競賽模式；「PRACTICE」——顧名思義就是供個人單項練習用的模式，初時提供四種運動選擇，但隨完成「CHAMPIONSHIP」MODE 後便會增加；「BONUS TRACK」——遊玩於「CHAMPIONSHIP」或「SINGLE TRACK」中出現的迷你遊戲。

「BOOST」系統

如果單玩滑雪板、踏單車的話，遊戲的趣味性可說是非常有限。有鑑於此，本作中引入了一個「BOOST」系統；於遊戲畫面的右下方，會有一個名為「BOOST」的能量計，它的作用其實就是TURBO，在短時間內可以令滑行中或踏著單車的速度加快。不過「BOOST」系統是有限的，當能量計完全耗盡的時候，玩者便不能再繼續使用，需要透過玩者輸入各種指令來做出花式，才能令「BOOST」能量計得以補充。



四名角色選擇



NINA
國籍：瑞典
年齡：18
身高：170cm
體重：58kg



NOEL
國籍：英國
年齡：21
身高：175cm
體重：75kg



RAGA
國籍：牙買加
年齡：22
身高：180cm
體重：80kg



GATH
國籍：美國
年齡：19
身高：175cm
體重：65kg



net@versus

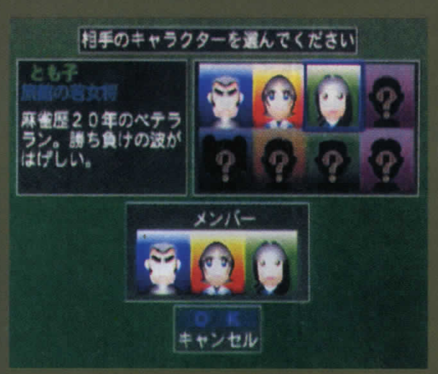
廉價版Dreamcast遊戲系列首度登場！


GAMEX GAME DATA

機種	DC
發行商／製造商	ATMARK
遊戲類型	TAB
發售日期	5月25日(發售中)
售價	各1900日圓
記憶	32 Blocks
容量	GD-ROM

1-4P／對應通信、Keyboard

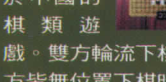
TEXT: AINHO



近來電子遊戲事業趨向開發一些低成本、廉價版的遊戲，而在市場上也得到不錯的佳績，好像PlayStation上的《SIMPLE》、《SUPERLITE》系列等。現在，Dreamcast方面也不甘示弱，ATMARK企業公司加入Dreamcast第三廠商的第一彈，就一口氣同一時間內推出七款不同種類的桌上遊戲，包括有圍棋、將棋、國際象棋、花札、麻雀、蘋果棋和五子棋，全部都具備NETWORK對戰功能，以及高電腦思考系統。只需1900日圓的價錢，就可擁有一款價廉物美、老少咸宜的遊戲，試問大家又怎能錯過呢？

七種遊戲任君選擇

圍棋



誕生於中國的棋類遊戲。雙方輪流下棋子，當雙方皆無位置下棋時，棋局便會結束。

將棋

日本將棋與中國象棋有某程度的相似之處，但在規則上仍有不少分別，其中最有趣的相信是可在吃掉對方的棋子後變成自己的棋子來用，而且棋子在到達對方陣地底線後更可強化成威力較大的棋子。



國際象棋

誕生於英國的棋類遊戲。棋子的移動以斜線和直線為主，在全世界都有不少高手。

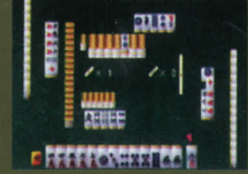


花札



日本傳統的紙牌遊戲，紙牌以立體顯示，但花札始終在本地不太流行。

麻雀



大人愛玩的四人麻雀，其玩法相信不用多說吧！遊戲是以立體多邊形來進行，而畫面是以玩者的角度來顯示，使遊戲有如置身於現場一樣。

蘋果棋



小時候曾經接觸過的棋類遊戲，黑白雙方輪流下棋，若能包圍對方的棋子便可將它們變成自己的顏色，最後棋子數目較多的一方便可獲勝。

五子棋

玩法非常簡單易明的棋類遊戲。二人輪流將棋子置於棋盤的點上，先下出連五者則為勝利。



一物七用！？

雖說本作以低價格出售，但也絕不能少看其質素和內容。不單各款同樣收錄五個豐富的模式供玩者選擇，更可利用Dreamcast的通信機能進行網上對戰，不過此系列的最大魅力所在，則莫過於只需購入其中一款作品，就可在網上遊玩其餘六種的遊戲，當然在OFF-LINE情況底下，玩家只能遊玩購下的指定遊戲。另外，玩者更可在接駁互聯網後，設計出一個喜歡的樣貌代表自己進行參賽，就連髮型或服裝等也可改變，總數有七個種類之多，令遊戲的樂趣倍添不少。





五大豐富模式

●Single Play

與CPU對戰的一人模式。對於因環境問題而無法上網的人，此模式可作消閒或練習之用。

●師傅System

以國際桌上遊戲交友團體的成員身份進行的遊戲，是一個集各路實力者的網上對戰模式，對於鍛練自己的技術最為適合。

●AuTo Matching

假若玩者相識的網友人數不足時，可在這裡找尋其他對手進行對戰。

●Rating

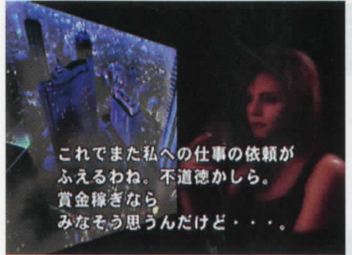
玩者可將自己網上對戰時所得的成績，登錄網上的成績板供其他玩家觀看。

●Homepage&各種對戰比賽

連接官方公式網頁，閱覽遊戲各種相關情報，或在留言板上作交流心得等服務。另外今後更會預定舉行網上對戰比賽。

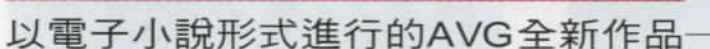
バウンティハンターサラ

ホーリーマウンテンの帝王





在一個市民生命隨時被犯罪者威脅的社會下，由於罪案發生率已到了一個極為嚴重的階段，就連警方亦無能為力打擊全國的罪行，所以新的職業「BOUNTY HUNTER」亦由此誕生。一位手持一支大口徑短筒手槍的美麗女性－SARA，就是擁有No.1殺手之稱的「BOUNTY HUNTER」，而她每當行動期間，都會有一隻神秘的幻彩蝴蝶飛過……以上就是由CAPCOM所推出的以電子小說形式進行的AVG全新作品──「BOUNTY HUNTER SARA～HOLY MOUNTAIN之帝王」的遊戲故事背景。



GAMEX GAME DATA

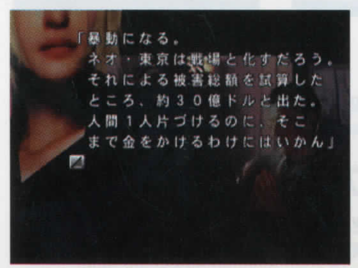
機種	DC
發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	AVG
發售日期	5月24日（發售中）
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	11 Blocks

1P/對應VGA BOX、震動Pack

TEXT: AINHO

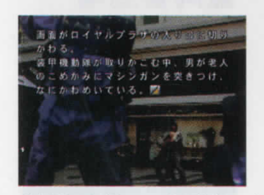
將所有犯罪者一網打盡！

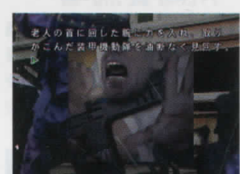
遊戲的魅力所在……



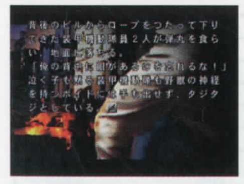
遊戲裡出現的文字，基本上全部都是以白色來顯示，不過若果對任務較為重要的線索，如重要人物、場所名稱等，便會以藍色來顯示，這樣便可使玩者加以留意。另外，本作並非讓玩者單純觀看文字這樣簡單，當然還加入不少豐富有趣的新要素和解迷成份，而劇情的背景均採用一幅幅高質素的CG硬照來表達，總數多達800幅以上，讓玩者更加投入遊戲世界之中。至於遊戲開始時，玩者會首先進入以擊倒犯人尼多（レナード）為目的的尼多篇，接著當完成一次遊戲後，遊戲便會出現講述sara與裝甲機動隊展開對峙的License（ライセンス）篇，以及打探老怪盜花夫智賞金之謎的花夫智（フウジン）篇。這三個故事都是具有牽連性，這樣玩者便可以以不同角度，來觀看故事的發展。

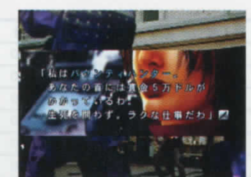
第一章故事介紹





AD2060年新東京都，在高樓林立的繁華街道下，一批裝甲機動隊鳴聲四起，並且有數個裝有攝影鏡頭的小型機器在空中上盤旋，接著聽到一支機動隊員的急速腳步聲……駕駛著一輛紅色名貴跑車的SARA，見狀後停車將視線轉移空中上，在太陽照射底下，看到一陣陣的薄煙飄過，莎拿根據煙霧的位置來到現場，發現一名穿上白色恤衫的男子，手持機關槍脅持著一名老伯站在皇室廣場的入口前。SARA開啟車內的螢光幕檢索系統，電腦分析出有關那名男子的資料，他的姓名LAWRENCE VOID，35歲，十日前於沙魯比多特監獄中脫獄，警方正懸紅五萬追緝他……





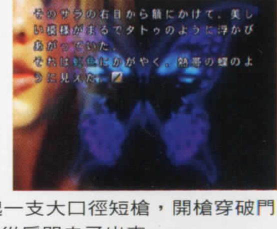
被犯人脅持著的老伯，悲痛地呼叫救命，後來犯人突然開槍，二名裝甲機動隊員中槍倒地……SARA看見後，從車降落地上，打算越過裝甲機動隊的包圍網……裝甲機動隊員：「你是誰？不要靠近這裡！」此時畫面會出現二個選項─「拿出ID CARD」和「沒有甚麼」，選第二項和限時內不作出行動也會GAME OVER。SARA拿出ID CARD表示自己是執行工作，然後從裝甲機動隊包圍的空隙來到犯人前。犯人：「不要靠近來！你是誰？」SARA:「我是BOUNTY HUNTER，為了5萬元賞金而要將你的人頭取回來。」犯人：「不要開玩笑了，難道這位老伯死了都沒所謂！？」接著犯人將機關槍口指向人質的口中。老伯：「呀呀呀呀呀……」。這時，再次出現二個選項─「放開人質」和「殺掉他」，選擇不同結果會影響之後劇情的變化，以及所得的等級。

選項的重要性



故事進行期間，會隨時出現一些選項，這時畫面下方便會出現COUNT DOWN的倒數時計，玩者需要在限時內作出抉擇；選擇不同答案，都會令劇情或行動產生變化，有些甚至會導致GAME OVER的可能性，可謂極為考驗玩者的判斷力，若果玩者在限時內不作出任何決定的話，遊戲便會由電腦決定。至於完成遊戲的每章後，遊戲便會對玩者的行動判斷給予等級，最高可獲得S級。

選「放開人質」─



犯人會連同人質走入皇室廣場中，而SARA從後追到電梯前，可是電梯已關上，不過發現電梯停在13樓。SARA來到13樓的酒店部份，她在走廊上步行時，發現兩旁是鏡子，並見到自己的樣子，而右面就見到有一隻熱帶色蝴蝶飛過，然後她無意間經過左面的一扇門時，聽到開槍聲，SARA右手立即舉起一支大口徑短槍，開槍穿破門穴射殺犯人，接著被犯人脅示的老伯，從房間走了出來……

選「殺掉他」─



SARA拿起手槍，在犯人和SARA同時開槍之後，SARA倒在地上，她在意識迷糊之下，眼前出現一團不思議之光，細心觀看，原來是一隻蝴蝶……SARA從意識中醒來後，發現犯人竟被射殺……


GAMEX GAME DATA

發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	預定2001年夏季
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

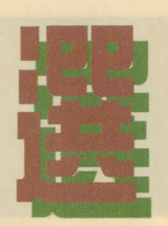
對應VGA BOX／對應DATA通信／對應INTERNET

TEXT：小吉










有女騎師選擇

打比賽馬2

《打比賽馬》的第二集即將推出，各位熱愛賽馬的朋友千萬不要錯過，在這遊戲中可以培訓出最出色的馬王啊！





遊戲目的

遊戲中，玩者為了勝出國內各大小的比賽而訓練馬匹及聘請一級騎師來幫助馬匹發揮最佳水準，而其中當然少不了利用獎金來購入出色及有潛質的馬匹來加以培訓及聘請騎師，這遊戲絕對適合各位熱愛賽馬的朋友玩。

巾幗英雄



要在賽馬中勝出，除了必須有一匹十分出色的馬匹外，騎師的實力亦是不可缺少的，在今集遊戲中增設了女騎師的資料，而她們的實力和表現絕不比男騎師差，各位千萬不要忽視她們啊！如何活用她，可能是今作的其中一個致勝重點。其中預定會在遊戲中登場的女騎師有牧原由貴子、板倉、細江和西原。有了她們的加入，令玩者有更多的選擇空間。

JRA中非常受注目的女騎師——牧原由貴子

有段頗長的時間因傷缺陣於賽馬場上，在復出後，出賽場數正不斷增加，有機會創造新的高峰。

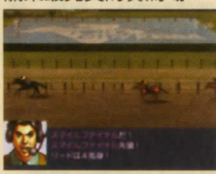


大井、川崎和盛岡地方賽馬場再現！！

在《打比賽馬2》中加入了不少賽馬迷夢寐以求的地方交流賽馬，而所謂地方交流賽馬是可以讓中央賽馬及地方賽馬的馬匹一起參賽，所以勝出的意義更為重大，是真正的最強賽事。

大井賽馬場

是帝王賞及東京大賞典的舉行場地，有完善的晚上照明設備，在此曾誕生不少名馬，是南關東最完美的賽馬場。



川崎賽馬場

川崎記念的舉行場地，和大井賽馬場一樣擁有完善的晚上照明設備，這兒亦是名騎師「佐佐木竹見」的主戰場。



盛岡賽馬場

這兒是MILE CS南部杯和4歲泥地王決定戰的比賽場地，是泥地之鬼的最佳育成場。



地方交流賽馬一覽

賽事名稱	級別	舉行的星期	賽馬場	距離	時間（白天或晚上）	馬匹參賽條件
川崎記念	G1	1月3週	川崎	2100	白天	4歲以上
TCK女王盃	G3	1月4週	大井	2000	白天	4歲以上雌馬
關東OAKS	G3	5月2週	川崎	2100	晚上	3歲雌馬
天皇賞	G3	6月4週	大井	2000	晚上	4歲以上
女皇杯	G2	7月1週	川崎	2100	晚上	3歲以上雌馬
日本泥地打比	G1	7月2週	大井	2000	晚上	3歲
MERCURY杯	G3	7月4週	盛岡	2000	白天	3歲以上
CLUSTER杯	G3	8月3週	盛岡	1200	白天	3歲以上
SUPER KING LADY杯	G3	9月2週	川崎	1600	晚上	3歲以上雌馬
打比大獎	G1	9月3週	盛岡	2000	白天	3歲
東京盃	G2	9月4週	大井	1200	晚上	3歲以上
MILE CS南部杯	G1	10月1週	盛岡	1600	白天	3歲以上
JBC CLASSIC	G1	10月4週	大井	2000	晚上	3歲以上
JBC短途	G1	10月4週	大井	1200	晚上	3歲以上
全日本2歲優駿	G2	12月3週	川崎	1600	白天	2歲
東京大賞典	G1	12月4週	大井	2000	白天	3歲以上

RUN=DIM as black soul
改　造　機　體

之前已曾介紹過遊戲中的一些系統及角色，今期會為大家更深入地分析本遊戲的系統及其他登場角色，各位萬勿錯過呀！

GAMEX GAME DATA	
發行商／製造商	IDEA FACTORY
遊戲類型	SLG
發售日期	8月發售預定
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	28 BLOCK

對應DATA通信

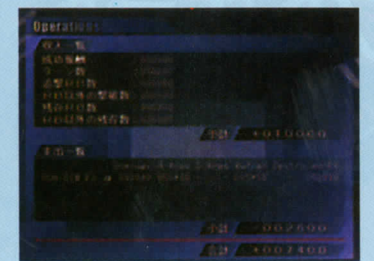
TEXT：小吉

不同的任務

在遊戲中，任務的來源主要是分為兩種，其中一種是由直屬上司發出的命令或是委托店（請負屋）的Yozev Helzhork所委託主角的任務。後者是可以自由選擇不同的任務，而任務的出現則是隨機而已。不同難易度的任務在完成後能得到不同的報酬，當然難度越高，所得的回報亦越高。







改造系統

機體改造

機體改造是指除了武器以外，改善機體的各方面性能，雖然改造能提高機體的作戰能力，但由於需要不少的資金，所以玩者必須因應各機體和駕駛員的特性而改造，以最低成本取得最大效果為目標。以下會介紹能改造的項目及改造後的影響。



改造內容

項目	內容
耐久力	提高機體的最大耐久力
能源（エネルギー）	提昇機體最大能源值、但移動力會下降
力量（パワー）	提高機體的力量輸出，但裝甲值會下降
裝甲	提高機體的裝甲值，但力量輸出會下降
運動性	提高機體的回避力及移動力，可是會令射擊命中值、接近命中值和最大能源值下降
精度	提高機體的射擊命中值和接近命中值，但回避力則會下降
限界	機體的限界值會得到提昇

武器改造

武器改造是把機體所裝備的武器威力加強，但是和機體改造不同的地方是改造後不會使其他性能下降，而且可大幅度提昇武器的攻擊力及命中率。每件武能有最多四階段的改造，當改造至極限時，均可以得到新的武器。



角　色　介　紹



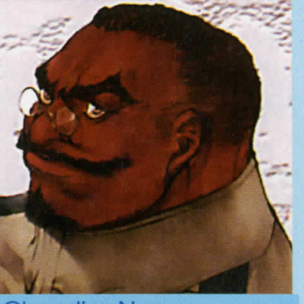
Katsumi Osaki（カツミ＝オオサキ）

他是Yutaka的兄長，亦是雲迪尼公司（ウンディーネ社）的R.B.駕駛員，可是在進入雲迪尼公司後，突然把父母及弟弟Yutaka的情人都殺死，到底是因為什麼事要這樣做呢？



Luice Gyasukele（ルイス＝ギャスケル）

雲迪尼公司的R.B.駕駛員，父親同是R.B.的駕駛員，但被Yutaka的R.B.所擊斃，她生存的其一個目標便是擊殺Yutaka為父親報仇。



Chendler Neru（チャンドアー＝ネルー）

他是Yutaka的上司，對於自己的下屬非常了解，不會要求下屬做無理的任務，討厭上層沒有遠見，可是他縱使有極優越的才能，卻得不到公司的重用。



Rorense Dycans（ローレンス＝ディケンズ）

雲迪尼公司的R.B.駕駛員，外表冰冷的她處事冷靜沉著，而且對於上司的命令是絕對性服從，擁有所有職業軍人所必備的要素，除此之外，她亦擁有和Yutaka部隊抗衡的戰鬥能力。



TEXT:AINHO



在遙遠過去的時代，曾經爆發過一場史無前例神的大戰。創造大地與人類的全能之神達爾奧斯（ダイオス），與邪惡之神拉智（ラージン）的激烈戰鬥之中，拉智與其十二位被稱為「鬼神」的部下全部被達爾奧斯擊敗，並將他們封印於無盡的深淵之中……可是，經過數個世紀後，擁有鬼神之魂的人在世上出現，到底這是否意味著邪惡之神會再次甦醒呢？至於以下為大家介紹的，就是第5卷中第11-13話的部份故事內容，而下期將會正式展開其攻略部份，大家記住不要錯過了。



GAMEX GAME DATA

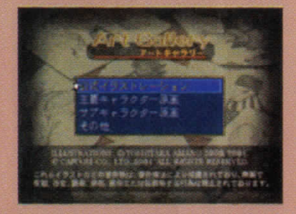
機種	DC
發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	6月6日
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

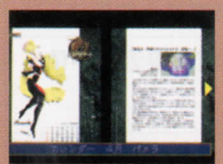
1P/VGA BOX、KEYBOARD、Modem

到底獸人巴度會否醒覺起來呢?

新增要素第四擊！

有玩開此系列的玩家都知道，各卷中都會於「EXTRA MODE」中加入一個原創模式的新要素，繼「ENCYCLOPEDIA」、「MONSTER GALLERY」和「MUSIC MODE」後，今次就追加一個「ART GALLERY」的模式，玩者可以在內裡觀賞天野喜考親自執筆過的所有原畫，包括有隨第一卷初回特典版所附送的月曆、人物角色及宣傳用物品等，令本作的價值顯得更加珍貴。





SCENARIO 12 ——「怪物獵人蘇菲」



這話中新登場的主角，是位有「怪物獵人」之稱的20歲美女，名叫蘇菲（ソフィ）。她擁有一把金色的長髮，以手槍作為攻擊武器，消滅怪物就是她的工作。有一天，蘇菲如常到酒場中休息，可是被一班搗事份子騷擾，令她無法在這裡得到安息，於是情不自禁下出手對付他們，但是沒想到他們原





來是惡名昭彰的安卡斯（アンカーズ）監獄內的獄卒，以致蘇菲就這樣地強行被淪為囚犯，而其中一名獄卒更說她翌日就要被接受死刑……死刑當日，蘇菲幸好在監獄中遇上一名有意逃獄中的16歲年輕女囚犯，二人合力之下終於成功逃出警備深嚴的監獄，而蘇菲就這樣地避過死刑的一劫。

蘇菲為了答謝一同逃獄的女囚犯的協力，便應她的要求下，將一封信交給一位叫巴仙（ハンス）的男子，而來到拉多拿（ラドナ）之町中。蘇菲來到拉多拿之町，發覺這裡是一個「金錢就是一切」的地方，就連與市民交談也要先付錢，而且鎮內商店所出售的武器、防具和魔晶石等商品，都是將定價提升至10倍。另外，由於拉多拿的村長訂下一條法例，就是這城鎮所採用的貨幣單位是kiba，並非Dollars，所以若被警方發現任何人身上持有Dollar貨幣時，便會立即被拘補，而巴仙就不幸中犯了這條罪行，要交出800000kiba保證金才能夠釋放他，究竟蘇菲到最後能否順利找到其他方法救回巴仙呢？





Check!蘇菲具有操控怪物的特殊能力！

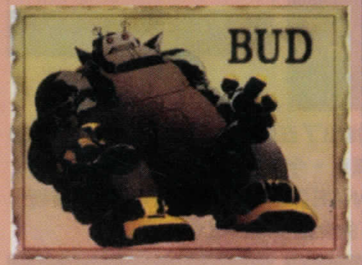
由於蘇菲是一位怪物獵人的關係，所以玩者一開始控制她時，她已懂得四種特殊能力，分別有捕捉敵人，令敵人攻擊力降低的「Catch（キャッチ）」、將怪物成為己方同伴，來攻擊敵方的「Set/Release（セット／リリース）」，以及將怪物拋向敵人，以造成極大傷害的「monster shot（モンスターショット）」，但不知這種特殊能力，會否隨著怪物的屬性，而影響敵人所受損傷的程度。







SCENARIO 13——「亡魂之町」



不知大家還記得曾在第二卷中出現的獸人巴度嗎？由於他的妹妹蘭絲在結婚當日，被一班專門捉拿獸人作為人類的奴隸的獵人所殺，所以巴度為了替妹妹報仇，於是便前往米達羅姆遺跡中尋找一件擁有強大力量的古







代文明最強兵器——米達羅姆，據說穿上米達羅姆裝甲的人，會完全忘記自己，在黑暗世界中徘徊，而巴度就正穿上了這副裝甲，令到自己的力量得以大增。至於今話的故事，就講述高美斯為了找回已喪失理性的巴度，而展開打探其下落的冒險旅程。

由於高美斯曾經見到巴度來到「運命之大地」上，所以他與其餘同伴便一直追捕到一個叫達拿斯（タナス）之町的地方。雖然大家在城中終於找





到巴度，但是發覺他毫無動靜地站在著。於是大家在沒有辦法下，向城中的市民打探一下有關情報。調查後得知這裡據說是一個有死者亡魂聚集的地方，相信巴度來到這裡的原因，可能與他的妹妹蘭絲的靈魂有關。於是乎，高美斯一行人便穿過菲札多（フェザード）之森，到居往於一個山洞內的死神，請教他如何進入「亡魂之町」的方法，將巴度的靈魂取回來……

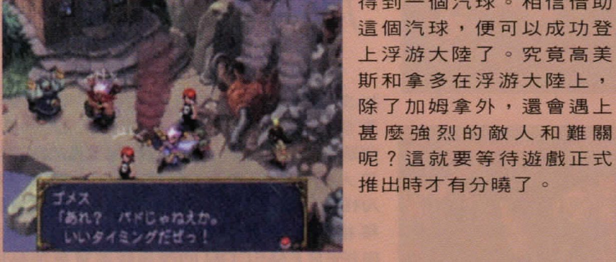
SCENARIO 14——「浮游大陸加姆拿多魯」



今話的主角，是一位熱愛汽球的17歲熱血青年一拿多（ラドー），他同樣是擁有鬼神之魂血統的人，於是巴度羅斯便請派高美斯擔任這次工作，再次到達拿斯之町打探有關他的下落。高美斯抵達達拿斯之町後，從市民口中得知關於這裡出現的「DEVIL團」，其領袖原來就是拿多，並巧合地遇到他，可是拿多不滿意高美斯的無禮對待，以致雙方打起上來，期間失去心靈的巴度更出現插手協助拿多，到底這是甚麼一回事呢？與此同時，由空賊團控制的浮游大陸加姆拿多魯（ガムランダル）突然在上空出現，並利用魔晶石的強大力量，發動大炮襲擊達拿斯之町……



幸好，高美斯和拿多於這次襲擊中並沒有受到傷害。由於事態似乎非常嚴重，所以二人便暫時拋開仇怨，首先合力尋找方法登上浮游大陸，與空賊的首領加姆拿（ガムラン）展開決鬥，而他們尋找期間就在沙漠之民的幫助下，得到一個汽球。相信借助這個汽球，便可以成功登上浮游大陸了。究竟高美斯和拿多在浮游大陸上，除了加姆拿外，還會遇上甚麼強烈的敵人和難關呢？這就要等待遊戲正式推出時才有分曉了。





SPECIAL BOUNS!!

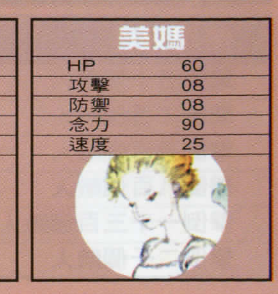
公開八位主角的基本能力值！

相信各位玩者每次在遊戲中選擇同伴時，都會有以下的煩惱，究竟選擇那位同伴同行最為適合呢？有鑑於此，現在為大家公開八位主角的基本能力值，希望憑著這些資料，可以幫到大家能夠組織到一隊最佳的隊伍，令戰鬥更加得心應手。

	高美斯	阿依	嘉蘭	巴美娜
HP	160	90	80	110
攻擊	50	20	13	40
防禦	20	40	11	25
念力	15	25	65	25
速度	16	20	32	25



	拉迪亞	馬	艾利絲	美嫣
HP	80	200	100	60
攻擊	15	25	30	08
防禦	15	15	15	08
念力	40	10	30	90
速度	40	20	70	25





CAPCOM



アンタはやりすぎた。町は いままでどおり

なにっ！ ジェシカがさらわれただと！

GAMEX GAME DATA

GAME BOY ADVANCE / ACT / 1P～2P / MEM / 對應通訊CABLE / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY

發售日期	發售中（5月25日）
價格	4800 日圓
容量	32M

對應周邊：KEYBOARD、Modem

十一年來，《FINAL FIGHT》一共推出了五個移植版本，其中以X68000和MEGA CD 兩個版本，最令人滿意。今年CAPCOM 再次將《FINAL FIGHT》移植至GAME BOY ADVANCE之上，到底以今時今日的技術，能否達到『完全移植』？看過以下的介紹各位自然會一清二楚！













『為SUPER FAMICOM年代所完成不了的宿願劃上了句號』

其實今次的《FINAL FIGHT ONE》，主要以SUPER FAMICOM 的移植版本為基礎，補充SUPER FAMICOM 版本所缺失的地方，如出現敵人的數量、因機能和容量限制而削走了二人同時進行和STAGE 4 INDUSTRIAL AREA，所以與其說《FINAL FIGHT ONE》是移植業務用版本的話，那麼，倒不如說是SUPER FAMICOM 的改良版本會更加貼切。



◆ 就連武器的位置、道具的種類也完全與SUPER FAMICOM 版本一模一樣

新注入的元素

至於新元素方面，今次《FINAL FIGHT ONE》除加強了演出和音效和演出兩個部份之外，更首次加入《STREET FIGHTER ZERO》年代的造型的CODY 和凱（GUY），而且更可以自由選擇版面和人物顏色，雖然算不上是甚麼突破性的元素，但起碼叫買了的人無話可說。







使用條件	效果
擊倒五十個敵人	《STREET FIGHTER ZERO》年代的造型的凱
擊倒二百個敵人	《STREET FIGHTER ZERO》年代的造型的CODY
擊倒五百個敵人	EXTRA OPTION PLAYER SELECT
擊倒八百個敵人	EXTRA OPTION STAGE SELECT
擊倒一千三百個敵人	EXTRA OPTION COLOR CHANGE
擊倒二千個敵人	EXTRA OPTION RAPID PUNCH







※以上內容及畫面仍屬開發中版本






MARIOKART ADVANCE

若以畫面來比較的話，孖寶賽車（MARIOKART）雖然比不上「GT」或「RR」系列的迫真華麗，但卻以其獨特的系統令這遊戲的受歡迎程度不下於其他著名賽車遊戲。現在這個系列將要推出GBA版本了，到底會否再為全世界帶來一片孖寶賽車熱潮？



GAMEX GAME DATA

機種	GBA
發行商／製造商	任天堂
遊戲類型	RAC
發售日期	7月21日
售價	4800日圓
容量	未定

TEXT:J.J



多多益善、少少無拘

即使來到甚麼機種也好，孖寶賽車的玩法始終亦不會有太大的改變，利用「孖寶兄弟」系列中的人物駕駛小型賽車在賽道上奔馳，取得沿途的道具來妨礙對手，令自己取得更高名次……而這次GBA版除了可一人玩之外，還可利用對戰線連接最多4部機進行對戰（但需要4盒帶才可），至於一人玩的時候，亦會有專用賽道，所以不論是一人玩或是四人玩，都一樣吸引力十足。

新元素將會陸續公開

就現時所見的畫面而言，我們看到今次GBA版本的賽道中會有雨中作賽的情況出現，而且在最新公佈的資料中，更顯示這遊戲會對應連接無線電話的「mobile adapter GB」，到底這是否暗示著遊戲可下載更多的新點子、還是可用無線電話來連線對戰！？無論如何，孖寶賽車相信都會是今年暑假GBA最受注目的遊戲之一。



8名家傳戶曉的登場人物



瑪莉奧

在超任版及N64版一向對平均取勝的他，來到GBA版會否仍是新手的最佳選擇？

碧芝

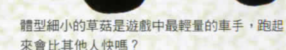
碧芝公主是遊戲中唯一的女性角色，相信會很受女性玩家的歡迎吧。

路爾斯

2P的瑪莉奧「路爾斯」亦會駕車出戰，似乎他的類型會與瑪莉奧相若吧。

草菇

體型細小的草菇是遊戲中最輕量的車手，跑起來會比其他人快嗎？





約斯

雖然現在所見的是綠色約斯，但似乎在遊戲中還會有紅色的約斯登場。

猩猩

任天堂的元老級人物「猩猩」絕對是屬於重量級人物，要擊倒他似乎不會那麼容易。

古柏

強悍的龜獸古柏坐在小型賽車上，重量感十足。

華利奧

身為瑪莉奧的死對頭，華利奧在遊戲中會否特別針對瑪莉奧進行攻擊？



GAMEX GAME DATA

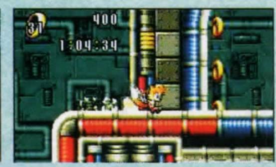
機種	GBA
發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	ACT
發售日期	2001 年秋
售價	價格未定
容量	未定

TEXT:J.J

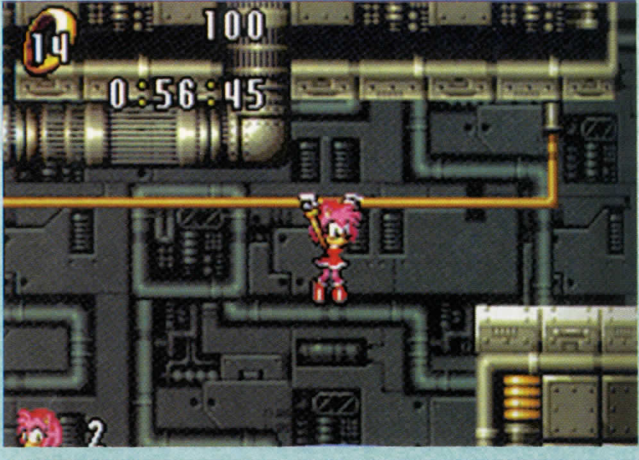








Sonic The Hedgehog Advance





自1991年推出第一集以來，深受全世界歡迎，更一度令SEGA對任天堂帶來正面威脅的功臣「SONIC」雖然到今年已經要迎接他的10歲生日，但這並非代表他可以停下來休息，相反SONIC從今開始更要衝出SEGA主機向更多平台發展，繼去年5月推出的NGPC版之後，這次SEGA決定將SONIC在過往視為競爭對手的任天堂主機上推出，亦即是這次要為大家介紹的NGPC版。

重温初代SONIC之魅力

基本上，今次GBA版SONIC不論在畫面質素及玩法上都較為接近MD版，同樣是採用橫向動作遊戲的方式進行，途中一邊收集散落在圖版上的RINGS、一邊解救被捉的小動物；然而除了SONIC之外，AMI、TAILS及KNUCKLES亦是遊戲中的主角！由於現時有關這遊戲所公開的資料仍很有限，但從已到手的畫面來看，相信四名主角均會有不同的特殊能力，但到底每一版都可用任何一個人物、還是每位主角各有其獨有的版面？

KNUCKLES

SONIC





SONIC 之歷史

發售日	機種	遊戲名稱	特點
1991/07/26	MD	Sonic The Hedgehog	SONIC 系列第一集，整個系列的原點作品
1991/12/28	GG	Sonic The Hedgehog	MD 版的移植版，追加了一些原創版面
1992/11/21	MD	Sonic The Hedgehog 2	TAILS 首次登場的一集
1992/11/21	GG	Sonic The Hedgehog 2	遊戲中加入了原創故事
1993/06	AC	SEGASONIC The Hedgehog	可三人同時玩的 SONIC 街機版
1993/09/23	MEGA-CD	Sonic The Hedgehog CD	AMI 與金屬 SONIC 首次登場
1993/11/18	GG	SONIC & TAILS	可使用 TAILS 來進行遊戲
1993/11/23	MD	SONIC SPINBALL	波子機遊戲一隻
1994/03/18	GG	SONIC DRIFT	可作通信對戰的賽車遊戲
1994/05/27	MD	Sonic The Hedgehog 3	以 SVP 開發的一作
1994/10/18	MD	SONIC & KNUCKLES	可與 SONIC 3 接駁的新系統
1994/11/11	GG	SONIC & TAILS 2	遊戲中亦會有 KNUCKLES 登場
1995/03/17	GG	SONIC DRIFT 2	增加了大量賽道
1995/04/21	32X	CJOTIS	由 KNUCKLES 當主角的一作
1995/04/28	GG	TAILS SKY PATROL	由 TAILS 當主角的動作遊戲
1995/09/22	GG	TAILS ADVENTURE	以 TAILS 遇上 SONIC 之前的故事為題材
1996/06	AC	SONIC THE FIGHTERS	以 SONIC 系列登場人物進行的 3D 格鬥遊戲
1996/12/13	GG	G SONIC	SONIC 最後一次在 GG 上登場
1997/06/20	SS	SONIC JAM	是 MD 版 SONIC 的大全集
1997/12/04	SS	SONIC R	是 SS 上唯一的原創 SONIC 作品
1998/12/23	SONIC	ADVENTURE	以全新手法來演繹的 SONIC 世界
1999/10/14	SS	SONIC 3D FLICKY ISLAND	是海外版 SONIC 的移植版
1999/10/14	DC	SONIC ADVENTURE INTERNATIONAL	可視為是 SONIC ADVENTURE 的改良版
2000/05/25	NGPC	Sonic The Hedgehog pocket Adventure	首次在 SEGA 系主機以外推出的 SONIC
2000/12/12	DC	SONIC SHUFFLE	首次以 TAB 形式推出的 SONIC 遊戲
2001	DC	SONIC ADVENTURE 2	受人注目的 DC 版 SONIC 最新作
2001 年秋	GBA	Sonic The Hedgehog Advance	首次在 GBA 上推出的手提版 SONIC





Newtype Century......

由《GAMEPLAYERS X》及《金星遊戲機中心》聯合主辦

機動戰士高達 聯邦VS自護

全港大賽

經過第一回合比賽後，我們已經選出了首兩支出線隊伍，而第二回合比賽及決賽亦將於本星期日舉行，為了滿足所有報名人仕，我們決定將餘下的二十二支隊伍全部編進是次比賽中，第二合回比賽將於六月三日（星期日）晚上八時正開始舉行，已入圍的人仕會有專人通知你們的參賽時間，至於參賽隊伍和參賽者名單如下：

隊伍名稱：奧干
參加者： Wong Chi Mau、Lee Miu Sum

隊伍名稱：電子二隊
參加者：黃俊傑、偉國良

隊伍名稱：GAMES ONE
參加者：CHAN HONG KIN、LAI LAP CHI

隊伍名稱：死亡之小隊
參加者：黎滿棠、陳承志

隊伍名稱：新聯邦
參加者：梁遠華、布立偉

隊伍名稱：咸達169小隊
參加者：陳曉雷、何頌海

隊伍名稱：星河
參加者：郭、郭傑仕

隊伍名稱：NEW TYPE
參加者：馬浩生、陳梓君

隊伍名稱：紅綠雙殺
參加者：高世傑、葉堅木丹

隊伍名稱：WEISER！！
參加者：TONY、KELVIN

隊伍名稱：天空之城
參加者：魏健銘、鄭業興

隊伍名稱：走
參加者：張子鍵、頻勳傑

隊伍名稱：自聯
參加者：黃文俊、梁兆麟

隊伍名稱：RED & WHITE
參加者：KONG CHI SUM、KONG CHI PAK

隊伍名稱：異星人
參加者：馮遵言、潘雲翔

隊伍名稱：COURAGE
參加者：王展熙、劉彥麟

隊伍名稱：ORGAN
參加者：LEO PANG、ALEX CHAN

隊伍名稱：黑色雙連星隊
參加者：鄒致遠、張偉興

隊伍名稱：漆黑流星小隊2
參加者：馮智堅、劉振輝

隊伍名稱：新類型野
參加者：關偉基、關志鏗

隊伍名稱：紅大魔
參加者：CHAN HUNG、KOO CHUN FAI

隊伍名稱：主辦單位B隊

獎品：冠軍可獲$1000購物禮券、獎狀一張
亞軍可獲$500購物禮券、獎狀一張
所有參賽者均可獲紀念品一份

日期：5月20日8:00pm~（第一回初賽）
6月3日8:00pm~（第二回初賽＋決賽）
比賽地點：金星遊戲機中心／九龍尖沙咀加拿芬道20號加拿芬廣場地下

賽制：比賽以淘汰賽方式進行，每支參賽隊伍必須由2人組成，比賽時將以抽籤方式決定雙方使用之兵種及場地

*因香港遊戲機中心法例所限，參賽者必須年滿16歲

機動戰士GUNDAM

適合初心者及上級者使用

聯邦VS自護

RX-78 GUNDAM

以整體的性能而言，這方面GUNDAM無疑是比其他機體為高，但這並不代表它是一部容易掌握得好的機體。不過，由於它的性能很高，可彌補操控技術的不足，故此初心



者用它來熟習遊戲內的系統亦是一個不錯的選擇。

先談談GUNDAM的裝備，以武器的實用程度而言，無論是初心者或上級者，筆者都建議你使Beam Rifle。彈數方面雖然不算多，但勝在攻擊力高而且速度快，而且可向任何方向的敵人作出攻擊，範圍極之廣泛。Bazooka的好處當然是擁有爆風，在以一敵二的情況下較能發揮功效，可是它遜色於Beam Rifle的地方便是不能作角度的攻擊，可攻擊的範



◆若特殊格鬥擊不中敵人便會出現很大的空隙。



◆Beam Rifle可說是GUNDAM最可靠的武器。

GAMEX GAME DATA

製造商	CAPCOM
推出日期	已推出
基板	NAOMI

ACT / 1~4P

TEXT：亮

繼早期所刊登過的基本戰術後，今次便會定期連載機體的基本用法，希望對大家會有幫助。

圍只限於自己的90度之內。而且基於武器相剋所限，故跳起後發射應能減低被擊破的情況出現。另外，鑒於對手很輕易便可避開Bazooka的攻擊，所以要經常留意彈數。最後便是Hammer。攻擊力高，有著一擊能令對手的HP下降至一半的能力，但是射程短與及出招後硬直時間長便是其不隱的因數，故可說只適合上級者所用。



◆空中DASH格鬥有著極高的速度。

大家不要看少Vulcan火神砲的力量，當大家的彈藥用得七七八八的時候，一面避開敵人攻擊的同時，亦可以火神砲作反擊，通常對手會不以為然，但其實可透過此招來削去對手不少的HP，另外，當敵人只剩餘少量HP時，亦可以火神砲來將敵人擊毀，透過以上的方法便可減少Beam Rifle的負荷。

在格鬥方面，GUNDAM的三連斬攻擊力高，STEP格鬥速度快，範圍廣，使出時的姿勢很低，用作突擊有不俗的效果。空中格鬥的追擊力高和速度高，可放心使用。至於空中DASH格鬥雖然有著速度快的優點，但一旦落空便會出現很大的硬直，故沒有必中的信心便不要使用。到了特殊格鬥，這招可在混戰時使用，但始終屬於不太實用的招式。

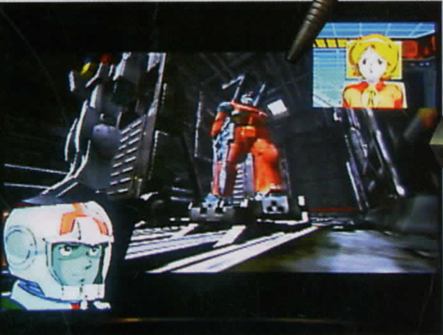
綜合而言，GUNDAM在各方面的表示都算相當平均，無論是對人或戰腦戰都是必選的機體。

雖慢但擁有獨特之處

RX-77 雷射大砲

當大家操控過雷射大砲後，可能發覺他的速度不但慢，而且彈數極之不足，到底在遠距離協助伙伴好一點，還是到前線攻擊敵人呢？！你可能最初會覺得雷射大砲是一無事處，但當你上手後筆者保證你會改變你對他的睇法。在速度方面，雷射大砲的射擊和格鬥的速度同樣是較慢，這是個不爭的事實。但只要懂引導對手，便能將雷射大砲的威力發揮，故此機較適合上級者使用。

雷射大砲的武器共有2種，分別是Beam Rifle和Canncon砲。由於Beam Rifle的彈數極少，只有4發，當對手在中距離時使用會較恰當，亦可提高擊中的機會，至於Canncon砲，當然是為了攻擊遠距離的敵人而設（尤其是在一些充滿障礙物的版圖中更能發揮其功效），但彈數不多依然是問題所在，幸好它所需的reload時間不多，很快便可回復，故它是雷射大砲的主力武器。不要忘記雷射大砲是擁有砲擊的能力，最好便是在遠距離時才使用，因為在準備直至發射都需要一段很長的時間，極有可能未曾發射便被敵人擊中，而在2種砲擊之中，筆者認為Canncon砲那一招較為有用，因為若以砲擊形態發射出來的Beam，是會較平時低一點的，這便會令擊中對手的機會率降低。



格鬥方面，在眾多格鬥招式中，以DASH格鬥(在空中作出3段踢)最快，得手後更可追加多一下格鬥、特殊格鬥、Beam Rifle和Canncon砲。若在太空的話，更可造出DASH格鬥→空中格鬥→格鬥這組連續技。此外，若伙伴同樣是選擇雷射大砲，只要再配合地形，是可造出連續DASH格鬥的。空中和空中DASH格鬥的速度同樣是非常之慢，並不可靠，反而特殊格鬥有著一定的好處，使用後雷射大砲會出一記掃腳，由於速度較快，而最重要的是以極低的姿勢使出，故可避開敵人的攻擊。



◆DASH格鬥的實用性很大。



◆空中DASH格鬥的速度慢，一旦落空便會十分危險。



◆Canncon砲比Beam Rifle更為實用。

雖然雷射大砲有著一定的缺點，但他卻擁有GUNDAM沒有的特點，至於是否值得使用，便因人而異了，但因為聯邦的組合實在太少，故此他亦是一個不錯的選擇。

其實它才是最強……

RGM-79 GM

其實GM的主要的目的，便是配合伙伴。性能和攻擊力同樣是偏低的它，最大的特點可說是COST便宜。而基本的用法，可說是與GUNDAM差不多。但是，由於GM的性能所限，若面對的是紅勇士等較強的機體便較難將它擊倒，故筆者建議不應以步行的接近，盡量要以飛行的方式加以接近，因為若在地上，GM是很難避開敵人的攻擊，當接近後便可使用格鬥攻擊，這便較容易擊中敵人。





◆要留意一旦是自己飛出規定的戰鬥範圍外，在飛回來的途中是沒有無敵時間的。

武器方面，GM的遠程武器就只有Beam Spray Gun。無論是準繩度、速度與及攻擊力都不能與GUNDAM的相提並論。故主要的目的是為了掩護伙伴，並當伙伴成功擊中對手後作出追擊之用。而火神砲的用法則和GUNDAM無異。

GM最為可靠的格鬥技，相信是空中DASH格鬥，而地上格鬥並不像GUNDAM一樣，GM最多只可作出2連斬，STEP格鬥的出招速度不快，故實用性不大。

若與伙伴的組合是GUNDAM與GM，便可以GM作餌來誘敵，當組合是太空坦克搭GM時，便可派GM作埋身索制，而太空坦克便可在遠距離攻擊，這便能發揮GM的最大功效。



◆GM的特殊格鬥亦有著GUNDAM的特點。



◆GM的DASH格鬥不及GUNDAM好用。



◆GM的BOOSTER GAUGE消耗得十分快。

GAMEPLAYERS X 金星遊戲機中心合辦 機動戰士高達 聯邦VS自護 全港大賽 第一回合

5月20日的傍晚時份，在金星遊戲機中心便舉辦了一個由GPX與金星遊戲機中心聯合主辦的「機動戰士高達聯邦VS自護的全港大賽」。當日除了參賽者外，亦吸引了不少人士在旁觀看比賽的情況，就連一些沒有被我們抽中的參賽者亦有前來觀戰。故此令到現場變得水洩不通，而在比賽進行時，更不時傳出一陣陣的歡呼聲，熱鬧的程度可謂一時無兩。就等當日亦在現場的小弟為大家講講當時的情況吧！

當日，未到八時，參賽者們已差不多全部到齊，參賽者的實力可謂旗鼓相當，大家都盡了全力去比賽，經過一輪激烈的比賽後，結果今次初賽便由電子隊的朱英新、黃冠衡與及MS08小隊的何子龍、許鴻偉雙雙取得出線權，並且晉身6月3日的決賽，屆時你亦可親身來到現場感受一下熱鬧的氣氛呢！



戰況全面報導！

第一輪

- 隊伍名稱：08小隊　參加者：Chan Yee Kit、Woo Kam Yin
- 隊伍名稱：崑崙七首第七小隊　參加者：鄭思遠、袁傑信
- 伍名稱：死得快好世界　參加者：祁向華、危家亮
- 隊伍名稱：Rocky Team　參加者：葉恒基-steve、曾新南
- 隊伍名稱：MS01小隊　參加者：吳啟剛、李俊剛
- 隊伍名稱：黑白二連星　參加者：張進榮、危俊宇
- 隊伍名稱：漆黑流星小隊　參加者：Fung Chi Kin、Lau Chun Fai
- 隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡
- 隊伍名稱：聯邦自護二等兵　參加者：李廣成、黃子聰
- 隊伍名稱：崑崙七首第八小隊　參加者：朱韻浩、梁仲麟
- 隊伍名稱：一齊隊　參加者：黃潤權、彭家毫
- 隊伍名稱：Wei β　參加者：蘇家豪、李振宇
- 隊伍名稱：天平隊　參加者：李偉超、黃兆雄
- 隊伍名稱：GOMI　參加者：Dennis Wu、Poon Sin Pui
- 隊伍名稱：主辦單位a隊　參加者：鍾世傑、
- 隊伍名稱：MS08小隊　參加者：何子龍、許鴻偉

第二輪

- 隊伍名稱：08小隊　參加者：Chan Yee Kit、Woo Kam Yin
- 隊伍名稱：Rocky Team　參加者：葉恒基-steve、曾新南
- 隊伍名稱：MS01小隊　參加者：吳啟剛、李俊剛
- 隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡
- 隊伍名稱：聯邦自護二等兵　參加者：李廣成、黃子聰
- 隊伍名稱：Wei β　參加者：蘇家豪、李振宇
- 隊伍名稱：GOMI　參加者：Dennis Wu、Poon Sin Pui
- 隊伍名稱：MS08小隊　參加者：何子龍、許鴻偉

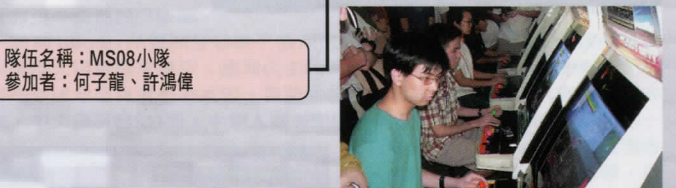
第三輪

- 隊伍名稱：08小隊　參加者：Chan Yee Kit、Woo Kam Yin
- 隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡
- 隊伍名稱：Wei β　參加者：蘇家豪、李振宇
- 隊伍名稱：MS08小隊　參加者：何子龍、許鴻偉

出線

- 隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡
- 隊伍名稱：MS08小隊　參加者：何子龍、許鴻偉











分析每場比賽！

只要大家利用今期隨書附送的VCD便可欣賞到整個比賽的過程，而筆者更會分析每一場的比賽，看看參賽者到底在什麼地方出錯，與及他們在戰術上的運用。

第一循環

第一戰

隊伍名稱：08小隊（聯邦軍）Chan Yee Kit、Woo Kam Yin

對

隊伍名稱：崑崙匕首第七小隊（自護軍）鄭思遠、袁傑信

08小隊的兩位參賽者所選擇的機體是GUNDAM搭太空坦克，而崑崙匕首第七小隊便是選兩部自護號。其實單以機體來看，第七小隊明顯是以強攻為主，雖然自護號攻擊力與防禦力高，而他們選用自護號便要負出COST極高的代價。（只要雙方被擊毀一次便會立即輸掉）在整個比賽過程中，可看到他們操控自護號的技術都算不錯，但無奈只要出現少許的錯誤便會十分危險，故此最後的勝利便屬於08小隊。

第一循環

第二戰

隊伍名稱：Rocky Team（聯邦軍）葉恒基-steve、曾新南

對

隊伍名稱：死得快好世界（自護軍）祁向華、危家亮

Rocky Team選擇的機體是GUNDAM搭GM，而死得快好世界就是選強人加紅勇士。單以機體來看，死得快好世界隊必定會強攻GUNDAM，因為GM的攻擊力弱，追不上大隊的情況更有機會出現。故此，若要



剋制這種戰法，GUNDAM和GM便要盡量保持近距離，一來可減少GM追不上大隊的情況出現，二來GUNDAM亦不會這麼容易被敵人圍攻。

比賽一開始，死得快好世界隊便立即圍攻GUNDAM，幸好GUNDAM與GM保持著較近的距離，故此並未被死得快好世界隊壓倒，但可惜因為GM的性能關係，在中段終於跟不上大隊與及被擊落，導致GUNDAM陷於苦戰。但由於Rocky Team始終有著較高的實力，結果勝利還是屬於他們的。

第一循環

第三戰

由於黑白二連星身有要事的關係，故此未能前來參賽，結果MS01小隊不戰而勝。

第一循環

第四戰

隊伍名稱：漆黑流星小隊（聯邦軍）Fung Chi Kin、Lau Chun Fai

對

隊伍名稱：電子隊（自護軍）朱英新、黃冠衡

漆黑流星小隊所選用的機體是GUNDAM＋GUNDAM，而電子隊則是強人＋紅勇士。若然雙方都是選用GUNDAM的話，就應盡量製造1對1的局面，故此你和伙伴的技術要相當接近，因為要成功造出來並不是易事。接著更要留意以下幾點，首先不應故意跳起作出射擊，當被圍攻時，跳起作出迴避才是最佳的用法，但若然你是肯定1對1的話，應盡量留在在地面，這樣便可減少擊不中的情況。另一點便是不要急於攻擊，當取得較為有利的位置才作出攻擊，總好過因為胡亂攻擊所發生硬直，而導致被敵人擊中。最後，因對手是紅勇士的關係，所以機體之間的實力亦相當接近，故只有犯錯越少的一方，才可取到勝利。

第一循環

第五戰

隊伍名稱：聯邦自護二等兵（聯邦軍）李廣成、黃子聰

對

隊伍名稱：崑崙匕首第八小隊（自護軍）朱韻浩、梁仲麟

崑崙匕首第八小隊所選的渣古II和雙面蟹可說是較為冷門的組合，而聯邦自護二等兵便是GUNDAM搭GM。老實說，雖然雙面蟹的移動速度慢，但在2對2戰中，它是有著一定的優點的。整場戰鬥大家都沒有甚麼獨特的戰法，在一輪混戰後，終於由聯邦自護二等兵勝出。

第一循環

第六戰

隊伍名稱：一齊隊（自護軍）黃潤權、彭家毫

對

隊伍名稱：Wei β（聯邦軍）參加者：蘇家豪、李振宇

一齊隊的組合是強人＋馬沙專用渣古II，Wei β就是GUNDAM＋GM。GUNDAM＋GM可說是最為多人選擇的組合，在這場比賽中，筆者所說的情況同樣出現，便是強人和馬沙專用渣古II圍攻GUNDAM，由於Wei β沒有將GUNDAM和GM的位置接近，故此令到2對1的情況經常出現。最後取得勝利的是一齊隊。

第一循環

第七戰

隊伍名稱：天平隊（自護軍）李偉超、黃兆雄

對

隊伍名稱：GOMI（聯邦軍）Dennis Wu、Poon Sin Pui

紅勇士和紅蟹便是天平隊所選的組合，而GOMI的組合便是GUNDAM X2。由於中途的紅勇士被兩部GUNDAM圍攻，而紅蟹亦不能加以阻止，加上GOMI的實力確實是技高一籌，結果天平隊便因此而輸掉。

第一循環

第八戰

隊伍名稱：MS08小隊（聯邦軍）何子龍、許鴻偉

對

隊伍名稱：主辦單位a隊（自護軍）

MS08小隊選用GUNDAM＋GM，而主辦單位a隊則是選用紅蟹和強人。其實在初期主辦單位a隊是佔在上風的，更削去GUNDAM不少的體力，但由於沒有集中向GUNDAM發動攻擊，故此最後亦被MS08小隊擊倒。

第二循環

第一戰

隊伍名稱：08小隊（聯邦軍）Chan Yee Kit、Woo Kam Yin

對

隊伍名稱：Rocky Team（自護軍）葉恒基-steve、曾新南

一場水準很高的比賽，大家的實力相當接近，08小隊選用的機體是GUNDAM加太空坦克，而Rocky Team便是紅勇士加馬沙專用渣古II。最初一段紅彗星大戰坦克確實是相當精彩，充分發揮馬沙



專用渣古II的機動力，可是要以Machine Gun擊中在高空的GUNDAM確實是比較困難，而從後出現的坦克亦加以追擊，導致馬沙專用渣古II慘被擊毀。因為相方的迴避率和警覺性都當高，在比賽的中段更形成膠著的狀態，最後08小隊險勝Rocky Team。

第二循環

第二戰

隊伍名稱：MS01小隊（聯邦軍）吳啟剛、李俊剛

對

隊伍名稱：電子隊（自護軍）朱英新、黃冠衡

又是很多人所選擇的組合，MS01小隊是GUNDAM＋GM，而電子隊就是強人＋紅勇士。一開始便立即接近GUNDAM並加以攻擊，成功製造出1對1的局面可說是電子隊取得勝利的主要原因。

第二循環

第三戰

隊伍名稱：聯邦自護二等兵（聯邦軍）李廣成、黃子聰

對

隊伍名稱：一齊隊（自護軍）黃潤權、彭家毫

聯邦自護二等兵以GUNDAM＋GM作賽，而一齊隊則以馬沙專用渣古II＋強人作賽。在初段，因為強人急於進攻，導致失去不少HP，最後更被擊毀，但另一邊的馬沙專用渣古II卻將GM連續擊倒2次，最後更齊2人之力圍攻GUNDAM，並取得了勝利。

第二循環

第四戰

隊伍名稱：MS08小隊（聯邦軍）何子龍、許鴻偉

對

GOMI（自護軍）Dennis Wu、Poon Sin Pui

在這場比賽中，MS08小隊表現得十分出色呢！GUNDAM和GM便是MS08小隊所選的機體，而GOMI則以紅勇士和強人作賽。強人和紅勇士應集中攻擊GUNDAM一機，可是強人卻選擇攻擊GM，而以GM的性能，能夠索制格鬥力極高的強人，已經算是相當不俗，雖然最後因為GM被擊破而導致GUNDAM被圍攻，但是GM出現的表示，絕對是MS08小隊取得勝利的主要原因。

第三循環

第一戰

隊伍名稱：08小隊（聯邦軍）Chan Yee Kit、Woo Kam Yin

對

隊伍名稱：電子隊（自護軍）朱英新、黃冠衡

08小隊以GUNDAM和太空坦克作賽，電子隊則以紅勇士和強人作賽。鑒於地形關係，強人要飛一段頗長的路程才能與敵人接觸，他選擇攻擊太空坦克便



能製造一個1對1的環境給自己的伙伴，加上紅勇士的實力比GUNDAM高，擊倒坦克後，最後只要圍攻GUNDAM便取得勝利。

第三循環

第二戰

隊伍名稱：MS08小隊（聯邦軍）何子龍、許鴻偉

對

隊伍名稱：一齊隊（自護軍）黃潤權、彭家毫

同樣是一場相當精彩的比賽，MS08小隊的表示十分出色。MS08小隊以GUNDAM和GM出戰，而一齊隊馬則沙專用渣古II和強人出戰。雖然一齊隊是集中向GUNDAM施以攻擊，但由於GM在GUNDAM的附近，結果能夠向強人施以重擊，最後他們更以一記相當漂亮的連續攻擊將強人擊毀。但在中段因GM被擊毀而令情況逆轉，GUNDAM被一齊隊圍攻至死，幸好GM能夠待GUNDAM趕到時才發動攻擊，因為GM的冷靜，而導致MS08小隊取得勝利。



CONFIDENTIAL MISSION

GAMEX GAME DATA

機種	DC
發行商／製造商	SEGA/Hitmaker
遊戲類型	STG
發售日期	發售中(日版6月14日)
售價	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	3 Blocks

1-2P/對應 VGA、震動Pack、Arcade Stick、專用槍

TEXT: AINHO

制止恐怖份子的陰謀





去年11月在街機上推出的SEGA著名槍GAME系列最新作——《CONFIDENTIAL MISSION》，既然此作以NAOMI基板開發，所以依照SEGA一貫的做法，不久就會移植往Dreamcast上，而現在終於成為事實。今次家用版不單保留當時街機原有的味道，更追加一段全新CG OPENING及原創訓練模式，對於眼明手快的神槍手，相信又是時候大顯身手了。究竟隸屬於間諜組織Confidential Mission Force（簡稱CMF）的一對男女HOWARD GIBSON和JEAN CLIFORD，能否順利將恐怖份子的陰謀打破呢？這就要在此祈求各位任務成功吧！

AGENT ACADEMY MODE

這個Dreamcast版獨有原創模式，其實是供玩者提升射擊技術的訓練地方。透過內裡的六種迷你遊戲，可以學習到各種與任務有關的射擊技巧。當成功通過每項訓練的LEVEL 2後，便可進入高程度的實戰訓練「SIMULATION」來練習，而完成所有訓練後，CMF局長便會對玩者的成績作出評價。對於初玩者而言，這模式絕對十分適合，說不定經過一番訓練之後，成為眼明手快、百發百中的神槍手呢！

COMBO SHOT



磨練連射力的訓練。利用每次只有三發子彈下，將每個鐵罐內的紅波擊落，只要限時內擊落全部為之合格。

JUSTICE SHOT



著重考驗正確射擊能力的訓練。以擊中敵人的右手或擊落手上的武器為目標，使其失去攻擊能力。

JUDGMENT

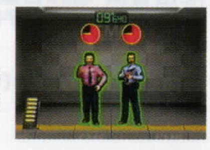


依次序去攻擊數字倒數至0之前的目標，這訓練對於實戰中一次過應付多名敵人時有很大的幫助。

REFLEXES

考驗反應力的訓練。以擊中紅波為目的，擊至一定或以上的數量為之合格。

WHO'S THE ENEMY



考驗玩者在短時間內判斷出誰是敵人或是市民的訓練，只要限時內擊倒遊戲所要求數量的紙板敵人便可通過。

TIMING



敵人會在障礙物之間出現，注意障礙物也會移動，只要限時內擊倒全部敵人便可通過。

增加分數的方法







要取得分數的方法，除了最基本射殺敵人，或射下敵人所留下的手提公民包內的磁碟外，其實也有其他路徑可以得到分數。不知玩者有否發覺，當擊倒一名敵人（BOSS除外）時，畫面的左上方便會顯示出玩者射中敵人的那個部位呢？原來射中不同部位，所得的分數也會不同，擊落敵人手上的武器為最高分，而且擊倒敵人後更可繼續射殺來做出COMBO效果以增加分數，這些都是大家很少留意得到的有趣要素，令此作顯得更有耐玩和趣味性。

生命可貴



遊戲中，當擊倒特定的敵人後，會出現一些寫上C、M、F三種不同顏色的道具，只要集齊一套便可增加一個生命，但注意它們的出現時間是有所限制，所以玩者應盡快擊落，而所持的數量就顯示於畫面的左下方。

STAGE 1 — 博物館



遊戲一開始時，就要應付四名敵人。進出走廊，當三名市民逃離後，應馬上將瞄準器移向左邊，對付從房間和通道走出的五名敵人，接著就要擊倒兩名破窗而入的敵人。在放有原始人標本的展覽館中，如果將原始人擊至紅色的話，就可得到分數。另外，成功一次過擊落四個頭骨後，鏡頭轉回走廊時，地面就會出現剛才的四個頭骨，擊破每個就能得到10000分。至於擊毀第一位從右邊而來的警衛所留下的手榴彈，就可將隨後的敵人一次過消滅。

擊倒這位警官，便會出現一個特殊手提公民包，再擊破它就可增加一個生命。









特殊事件1—粘貼彈

遊戲初次遇上的特殊行動，玩者身處於放出毒氣的密室，要在限時內發出粘貼彈將五個噴射口封閉，不過成功與否也不會影響分歧線，只會影響之後昏暈時間的長短。







特殊事件2—繩索

今次需要將繩索射向遠方對面建築物的大鐘，而期間畫面會左右擺動，加上只有一次機會下，所以最佳方法就是在開始時對準位置立即發射，或選等待將近到時之前行動。不同結果會影響進入BOSS戰前的路線，成功會飛入建築物中抵達花園，失敗的則從狹窄的倉庫中進入，而花園上的敵人配置也會不同。由於從倉庫而入的路線一來狹窄、二來敵人數量較多，所以成功會有利得多。

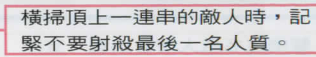






擊倒畫面中圓圈的敵人，就有機會出現紅外線雷射槍LASER SIGHT或防彈裝甲BODY ARMOUR的其中一種。



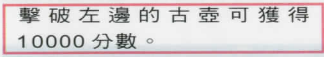


橫掃頂上一連串的敵人時，記緊不要射殺最後一名人質。









擊破左邊的古壺可獲得10000分數。

進出後馬上擊倒兩名敵人，以取得具有連射的MACHINE GUN。



如果在不受到畫面中圓圈的敵人所投擲的手榴彈傷害的情況下擊倒他，他便會留下一個手榴彈，射爆它就可一次過解決隨後而來的敵人。

BOSS戰

經過一連串與敵人搏火後，便會來到埃及館與館長展開本版的首領戰。開始時他身處於二樓上，並且有一些警衛攻擊玩者，當館長的體力被扣至1/5時，便會被擊落地下，而擊落期間不要錯失攻擊機會，接著他便會利用搖控器，打開館內隱藏於支柱和人像內的砲台，玩者應在打開期間盡快將砲台破壞，以免讓它們發出導彈。當發現館長的蹤影時，就要不要猶疑馬上攻擊他了。









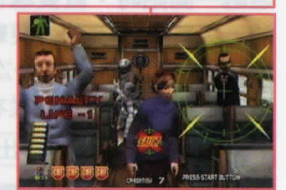
STAGE 2 — TRAIN IN THE SNOW

這版是由解救人質Irina被敵人發現時開始。由於A列車內較為狹窄的關係，乘客被捲入事件之中的危險性便會相對地提高，包括Irina在內，注意萬一錯手射殺她，便會扣去50000分，所以玩者在這版中對付敵人時要小心行動。

在客席室中，擊倒這名白色裝束的敵人便會出現一支來福槍。



來到第二卡車的通道，擊倒兩名敵人之後，記緊不要射殺從門走出的女人，接著要注意的地方就是躲藏於樓梯口後面的一名敵人。進入另一卡的通道，由於玩者第一眼會看到有二名持有盾牌的敵人的關係，所以很多時大家都會將突然從門口出現的另一名女人射殺，應待敵人移開盾牌時才開槍擊倒他們。



射殺這名敵人會同樣出現一支來福槍。

爬窗來到車頂上，玩者便要應付雪地上一班坐著機動雪橇的敵人，他們的速度高，以普通手槍難以瞄準，所以無論如何也要取得之前的來福槍，這樣對付他們才會輕鬆得多。至於擊倒車尾的敵人就會出現另一支來福槍，但基於距離遠的關係，能否取得它就要講求玩者的瞄準力了。











特殊事件1 —拯救Irina

由於莉娜在車頂上逃亡時不幸失足滑下，所以玩者要拯救她。只要在限定時間內不停連按B 掣便可救回她，不成問題。成功的則會在外面以倒轉的視點對付車卡內的敵人，但失敗的話，莉娜會被車廂內的敵人捉去，玩者便要飛入車卡內作面對面交戰。







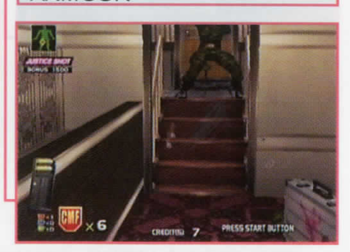
擊倒這名敵人便會出現一支來福槍。



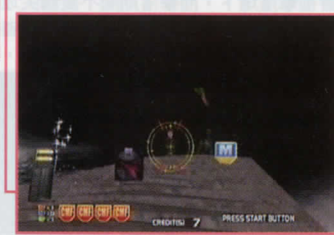
擊破放在櫃台上的花瓶可獲得10000分。



解決這名敵人便會出現BODY ARMOUR 。



來到另一個車卡頂上，注意後排的一名敵人會投擲手榴彈，玩者要盡快消滅他。



特殊事件2 —擊破連接口

今次要在限時內擊破車與車卡的連接口，聽起來好像難度不大，但其實問題在於目標範圍非常細少，要有一定的眼力才能成功。成功就直接進入首領戰，而失敗的則要對付多幾名敵人。

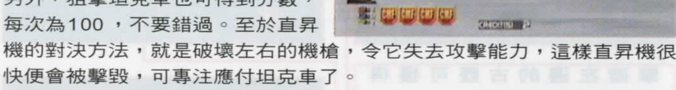






BOSS 戰

本版首領戰需同時應付一部由一位將軍駕駛的坦克車和一部武裝直昇機。戰鬥初時坦克車會接近車卡，這時不妨將車卡上的油桶射出去，令戰車遭受損害。接著第二步先將坦克車上的兩支砲台破壞，以致不能放出導彈，待戰車內的將軍伸出的時候，就是攻擊的好時機。另外，狙擊坦克車也可得到分數，每次為100 ，不要錯過。至於直昇機的對決方法，就是破壞左右的機槍，令它失去攻擊能力，這樣直昇機很快便會被擊毀，可專注應付坦克車了。







STAGE 3 — "agares"BASE



此版是從一條通道潛入敵人軍事基地開始。任務一開始時已經有一個難關需要通過，這條通道長兼設置了不少炮台，加上滑落速度急速，玩者很難瞄準目標，故建議從遠處發現目標時馬上擊落它，不然接近時它便會開火而受傷。著地後，身在一處有多個通道口的八角形地方，由於這裡是敵方的根據地，所以在所難免要應付大量敵人，而敵人會從不同通道口出現迎擊玩者，要盡快擊倒他們。

這名敵人是持有來福槍，但要擊倒他並非易事。

小心敵人前面的研究員，應向敵人的頭部開槍。

來到潛水艦停泊的地方，當消滅地下的一班敵人後，畫面移向右邊時，應先攻擊站在上方最左邊的敵人。

這兩名敵人會放出火箭，應先解決他們。

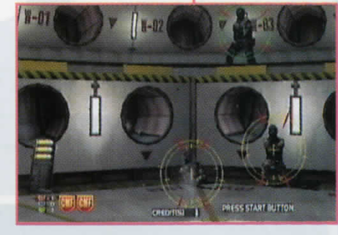
這處應由右至左將敵人逐一掃下。

要成功對付這班敵人可參考附圖中的攻擊次序，而擊倒左上方的敵人會出現一支來福槍，注意緊接的還有另一班敵人出現。

這裡應立即將左上面手持火箭炮的敵人解決。

擊倒畫面中圓圈的敵人會出現BODY ARMOUR 。



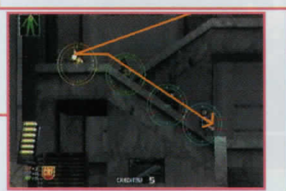


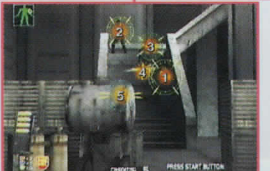




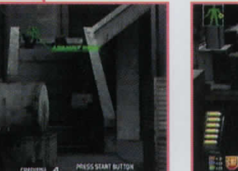












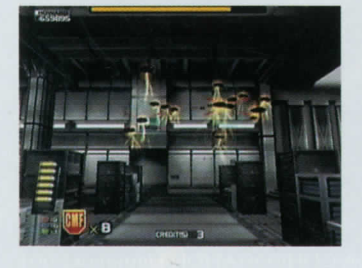


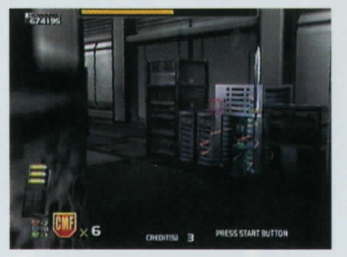


BOSS 戰

幾經辛苦，終於來到控制室與恐怖組織的總司令Agares Ringleader展開最後一戰。整場戰鬥一共分為兩個階段，第一階段他身穿一套光學迷彩戰衣應戰，行動力快得驚人，很難每次都能命中他，他的攻擊方式是放出一連串飛彈，只要狙擊它們便可擊落，當他的體力被扣至1/4後，便會隱身展開第二階段。第二階段中，雖然他現在是半隱形狀態，但是只要留意他手持的劍和手槍就可知道他的位置，由於他是以橫向走動的關係，所以當看到他從阻礙物出現時，應立刻將瞄準器移往相反方向，待他接近時立即狙擊他，這樣做反而命中率會更高，不妨多試。



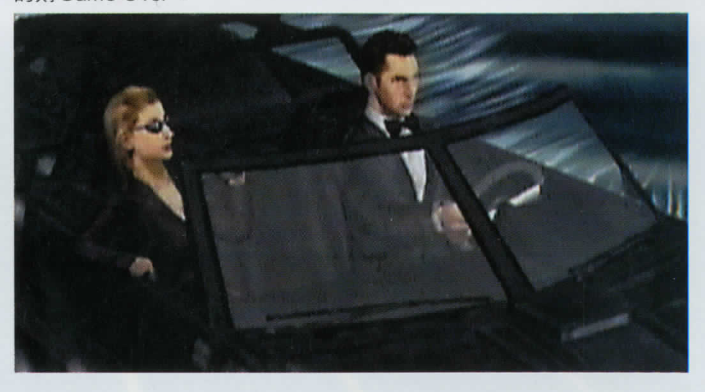




整個任務成功與否的關鍵所在

戰勝Agares後，他竟按下手上的一部搖控器，打算將整個基地引爆，並乘潛水艦離開。這時會出現遊戲最後的特殊任務，玩者要在潛水艦離開之前，利用十字掣控制軍事衛星微波炮的發射位置，只要將紅點、綠點和潛水艦三個重疊時便可擊下，成功的話潛水艦便會被擊中，任務便算完滿成功而得到Good Ending ，失敗的則Game Over 。





GAMEX GAME DATA

發售商	SEGA
售價	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	15BLOCK
發售日	發售中

SLG/1P

SEGAGAGA

公開所有隱藏要素！

text：亮



SGGG













上回提要：COOL 特務部長的出現，令到 SEGA 出現重大的危機，幸好太郎最後亦沒有放棄，並且成功阻止特務部長的陰謀，可是，事情並未因此而完結……

第七話

上呀！業界制霸！～展開新的旅程～（下部份）

當太郎進入開發D研後，只要將D研內的15名角色全數打敗後便可取得所有遊戲之魂，而只要將SONIC和OPAOPA擊倒後便能學得「刺蝟」(はりねずみ)與及「16t」，而這15名角色的能力雖然不是太過出眾，但勝在擁有自動作全回復的特殊能力。另外，大家記不記筆者早前說過，在B研的（E點）和（F點）是有著兩名開發人員的，分別是一顆樹和一個瞄準器，擊倒他們後，除了會加入我方外，更能學得「STAGE4」和「FIRE！FIRE！」這兩招特殊技。

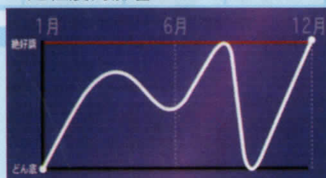
攻略重點（取得市場佔有率100%）

其實筆者在早前亦提及過有關的技巧，不過，由於遊戲的變化相當大，要注意的東西亦較多，所以玩者可看看以下筆者所談及的重點，相信對你開發出一個出色的遊戲會有幫助的。

POINT1

發售日期是重要關鍵！

無論一個遊戲的期待度是如何高，若在市場情況不佳時推出的話，所賣出的數量亦不會太多。有見及此，玩者可因應下面的圖表來觀察市場的形勢，總括來說，8月和12月的市場形勢必定是最好的，只要捉緊這段時間推出遊戲，就算是DOMGA三人眾亦不你的對手。另外，若然形勢危急的話，在這段期間推出β版亦會收得不錯的效果。另外，若擁有完成予想日期的話（在遊戲雜誌編輯來打探開發進度時設定便可），遊戲最好便依時推出，否則亦會對遊戲的銷量作出一定程度的影響。



POINT2

與開發人員交涉的技巧！

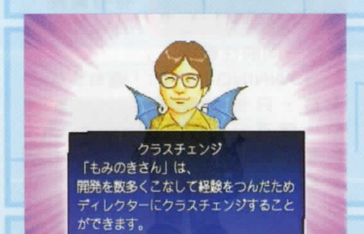
要令該開發人員加入，最簡單的方法當然是與他交涉，在交涉的過程中，若答對的問題越多，該開發人員的好感度便會提升，只要在提及薪酬的問題中選擇最少的一項，便有機會降低他的薪酬，一旦成功便會出現「値下げ」一字作提示，最後只要當好感度高於特定的指標後便算成功，這樣便可用較少的金額來聘請他了。



POINT3

聘請及升職

在遊戲SIM-PART的後期時，經常會出現一些「送上門」的開發人員，當然你可以選擇是否邀他加盟，而他們有些的能力更是十分不俗呢！另外，遊戲中某些開發人員是擁有升為監督的能力，條件便是他們要成功開發出一定數量的遊戲，而名單便可參考上期所刊登的全監督開發遊戲一覽表。除了筆者



早前所提及過的方法外，大家知不知道當該組開發人員成功推出一個遊戲後，其所有人的能力值便會作全面的回復。

POINT4

不可缺少的策略－宣傳

宣傳活動對期待度可謂有重大的影響，當然投資的金額越大，所收得的效果便會越為明顯，玩者因應自已擁有的資金來選擇，若希望有較大成效的可選擇「ラジオCM」、「店頭デモ全國展開」與及「雜誌に体験版收録」(←最好當β完成時才使用)，至於「TVCM地方ローカル」亦有不俗的效果。而擁有少許賭博成份就有「電車內吊り廣告ゲリラ」；若資金的較少的則可選「有明聲優起用」、「大物デザイナー起用」。

POINT5

作出適當的決定

當一個遊戲開發得如火如荼的時候，便可選其他一項的打聽遊戲開發內容(ゲームの出來を聞く)來觀察遊戲現時的情況，不過只要α版差不多完成時監督亦會詢問玩者的意見，這時的選擇對遊戲有著深遠的影響，故此要十分小心。除了監督外，其他開發人員亦同樣會遇到一些難題需要玩者去作出決定，選擇錯誤與成功同樣是有著天壤之別，選錯了甚至會令遊戲的開發度下降呢！

POINT6

要留意經常會出現的情況！

CASE1
友情UP



影響：2人的能力值上升。

CASE2
開發出不錯的作品



影響：才能、毅力值上升。

CASE3
進入市場非常好景的月份



影響：才能、毅力值上升。

CASE5
病毒入侵



影響：玩者要作出應變的方法，會對遊戲的開發有一定程度的影響。

CASE6
開發人員死去



影響：開發人員因過份疲勞而死去，玩者已失了一名開發人員。

CASE7
開發人員被挖角



影響：由於被別人高薪邀請的關係，故此希望該開發人員留下的話便要作出加薪。

CASE8
BUG的出現情況十分嚴重



影響：玩者要作出應變，若選擇的措施是適當的話是不會造成負面的影響。

CASE9
暴走



影響：該開發人員因為某些原因而導致暴走，並且逃離開發室。（一段時間後便會自動回來）

CASE10
發生打架事件



影響：當2名開發人員的協調十分低時便會發生，會令整體的毅力下跌。

POINT7

最後手段－もえもえ

若然玩者的情況是非常危急的話，便可試試使用もえもえ。萬一出來的效果不理想的話便可RESET重試，雖然這樣做較為狡猾，但都不失為一個可行的方法。



VS 人工生命E

當大家的佔有率超越40%時，DOGMA三人眾的第二刺客人工生命E便會向你作出挑戰，時限為3個月，並且要賣出30萬套以上。今次的對決所重視的是速度，而予算額便是75萬Yen。

VS DOGMA博士

只要佔有率超越80%時，DOGMA三人眾的第三刺客DOGMA博士便會出現，而今次對決所重視的是遊戲所賣出數量，期限為6個月，要賣出80萬套以上才有勝算，而予算額便是220萬Yen。



第八話

決戰！DOGMA會社

第8話
決戰！ドグマ本社

由於DOGMA現時的市場佔有率是0，故此令到DOGMA社長十分憤怒，並且誓要將SGGG的使者打敗……而另一方面，從電視中可看到DOGMA即將會推出一部全新的超次世代遊戲機，更看到特務部長的蹤影，但他不是處於人工冬眠狀態嗎？看來事實卻並非如此……









愛里沙：「特務部長為什麼會在DOGMA會社中出現？看來他已經從睡眠中甦醒過來……」

太郎：「我最擔心的是，這部超次世代機是利用多魯美狄嘉(ドルメヒカ)之力來開發……一定要阻止他的陰謀，不可以給他成功的。」



愛里沙：「下？可是我們的身份始終都是一個普通的打公仔，並不是警察或者正義的英雄，故此我們可以造的，就只有盡量搶奪他們的市場佔有率。」



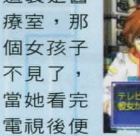
太郎：「但若被他成功推出的話便太遲了，所以絕對不可以給他任何機會的。」



愛里沙：「不過，我很擔心羽田彌生的身體狀況……」

（這時愛里沙的電話突然響起）

「係，這裏是醫療室，那個女孩子不見了，當她看完電視後便匆忙地離去了！」



（這時太郎的電話亦同時響起）

「這裏是地下警衛室，多魯狄嘉被不知明的人偷去了！」



太郎：「地下……的多魯狄嘉不見了……」

愛里沙：「是彌生……她這樣做都是為了SEGA！」

太郎：「一定要去！DOGMA會社！我一定要協助彌生。」

愛里沙：「等一陣，你不如與SEGA的其他成員商議一下，看看他們有甚麼意見！」

太郎：「知道了！」

（接著便可選擇記錄與否）

在會議室的走廊中，第一個見到的便是開發A研的部長……

A研部長：「你打算去……」

太郎：「部長……我不希望再麻煩你，今次就等我一個人去吧！」



A研部長：「你是否無論如何都要去，就算是放棄SEGA，都要去救她……」(……行くんだナ，セガを捨ててでも，あの女のめに)

應選：是(はい)

A研部長：「那麼，我們便一起去吧！既然答案是這樣的話，你曾經亦是我的下屬，我是不會見死不救的，而這個亦是我的職責。」



接著再往下走，便能與FLAGMAN會面……

FLAGMAN：「哦！少年，你有沒有見過我所放置的FLAG，看來我遺失了……」

太郎：「FLAGMAN……」



FLAGMAN：「不過，看來我的FLAG對你會有幫助，而我亦決定和你一同前往戰場。」

LANNING-MAN：「還有我呢！大哥，只有你一個不足夠啊，相信憑著我的能力一定能幫到你們的。」



C-MAN：「不要忘記我的C語言……」



太郎：「多謝你們！！」

（最後只要走到下方的盡頭便可離去。就是這樣，太郎便得到了眾人的協助，並向著DOGMA會社進發！）

若一旦進行DOGMA會社的話，便不能出來，故此應購入一些item、武器、防具與及記著提升level，否則便會感到十分吃力。item方面，首選樹海水，因為夢不足的情況會經常出現，而level最好就有63~65，但要記著一定要在取得100%佔有率前作出修練(只要將開發室的情況變為獲得中便可)，否則便會太遲了。來到DOGMA會社，太郎發覺前方的升降機被鎖著(B點)，唯有到旁邊的到房間處(A點)，透過C-MAN的能力，終可令到剛才被鎖著的升降機的門得以開啟一段短暫時間。接著便會到達128層的





會社內部，要留意這時是會遇到敵人的。可是，前方的路又被一些雜物阻擋著，幸好LANNING-MAN強制造出一個亞空間，故太郎才能得以繼續前進，若要到達更深處，便要順序將門開啟才可，分別到(D點)、(E點)、(F點)，便能將(1)、(2)、(3)的門開啟。只要到達(G點)附近時，會有一大石從後方滾過來，利用B鍵加速，並一直向前走應可拉遠相方的距離，可是以這樣的速度，似乎很快便會被它追到(這時若被大石擊中便會立即GAME OVER)……這時肉男A研部長便會出現，更一拳將大石打碎。安然無恙的太郎來到(H點)，另外一個機關又突然出現，左右的牆突然向前壓出，在中間的太郎又走避不及，最後A研部長唯有利用自己的身體來替太郎解圍，最後得到FLAGMAN的協助(I點)，終於到達會社的最深處……













此時玩者要直接與DOGMA三人眾決戰，打頭陣的是虹野薰綸，要記著在她身上使用「萌え萌え」是沒有效用的，其後便是人工生命E，只要用「萌え萌え」令他的防禦力下降便可輕易地將他擊倒。這時的夢應該所剩不多了，可先以樹海水作全回復，因為接著要面對的對手



是很強勁的DOGMA博士和社長。先說DOGMA博士，無論用任何的攻擊都只能對他作出1點的傷害，既然如此，筆者則建議



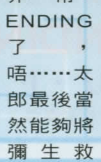
玩者使用故弄玄虛技的「刺蝟」，會起到更大的作用，而他的攻擊力亦十分強，故此不要過份吝嗇，一旦被他擊中後便要立即作出回復。最後餘下來的就只有DOGMA社長，在DOGMA社長前見到彌





生，幸好她暫時並沒有受任何傷害，而擊倒他的方法亦與對付DOGMA博士無異，打他打倒後，幕後的真正主腦便會出現，他便是……





「哼哼哼……終於來了」

「為什麼沒有多魯美狄嘉的力量，你仍然能夠開發出次世代的遊戲機？」彌生問。



「似乎你仍然未知道這個秘密……」COOL回答。

COOL道：「無錯，多魯美狄嘉的力量雖然不完全，但你知不知道，其實它是以一分為二的姿勢在宇宙降落地球的，一是降落在SEGA，二便是在DOGMA，亦因為這原因，他們都成為了最出名的製造商，故此只要我能有效地控制DOGMA，即是離統治世界的路不遠……」



太郎：「我是不會容許你這樣做的！」



COOL：



「只要我擁有這精神操縱裝置的話，是沒有人能夠阻止我的。」

可以說是最後的一戰，敵方的戰鬥力並不是所想般強，每一次攻擊大約扣去90點體力左右，再加上有今仗擁有彌生的幫助，故太郎可因應情況來選擇攻擊或回復，不過，若使用任何故弄玄虛技同樣是無效化。正當太郎以為擊倒他後……

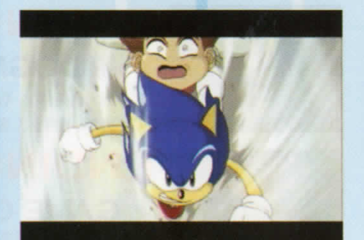
看來太郎的攻擊對COOL完全沒有效用，於是彌生唯有使出最後的手段與COOL同歸於盡，最後就只剩餘彌生的半塊多魯美狄嘉……這時SONIC TEAM的隊員出現，並以高速（當然啦！因為他是SONIC嘛！）將太郎帶回SEGA會社，而DOGMA會社所放出的妖怪亦不斷向SEGA會社作出攻擊，為了救出彌生，太郎便利用R-720飛上太空，在眾多朋友的協助下，終於成功飛上宇宙，這時便會與COOL出作最後的決戰，而詳細的玩法與攻略可參考後頁。只要將COOL擊倒，大家便可欣賞精彩非常的ENDING了，唔……太郎最後當然能夠將彌生救出，而這個亦是遊戲中的真之ENDING了。







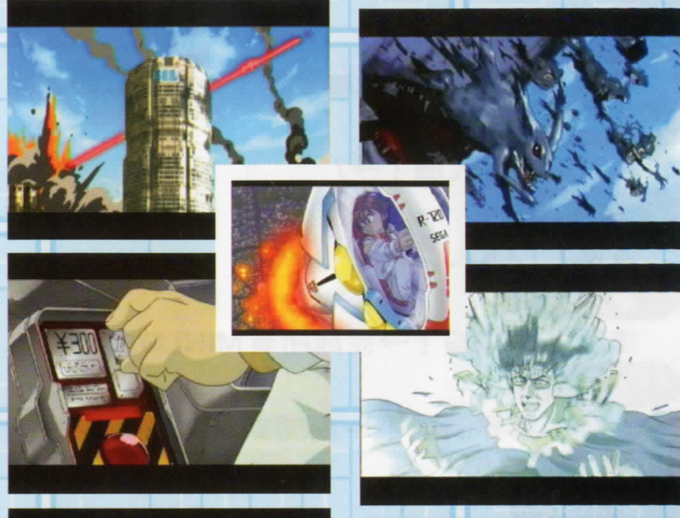




真之ENDING出現條件！

若玩者希望令真之ENDING出現，便要注意以下的事項。

◆最好不要輸掉與DOGMA三人眾的任何對決
◆最少要有一款遊戲能賣出超過100萬套
◆在限定的3年內要將SEGA的佔有率達到100%
◆當DOGMA博士向你作出挑戰時，所應戰的遊戲必定要令佔有率達到100%
◆要用最快的時間令佔有率達到100%（最好剩餘1年左右）









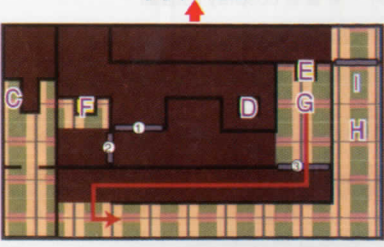


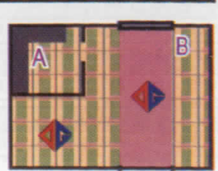












每話的過版條件！

第一話

SGGG 始動！→成功取得開發 A 研

第二話

開發開始！目標是100萬套！→成功取得開發 B 研

第三話

第一之刺客！虹野薰綸登場！→擊倒虹野薰綸

第四話

開發超次世代機！→/

第五話

沒落！ COOL 之陷阱！→/

第六話

復活之 SGGG！→完成所有 MINI GAME

上呀！業界制霸！～展開新的旅程～→取得 100% 的佔有率

第八話

決戰！ DOGMA 會社→擊倒 DOGMA 社長

Comic Maket 一有明





只要每年的8月13~15日與及12月28~30日，到秋葉原旁邊尋找，便會發現有明這個專門售賣同人誌物品的地方，內裏會見到很多的週一秋葉，擊倒他們所得到的零錢亦相當豐厚，故此務必要將他們全數擊倒。

甚麼是 Comic Maket？



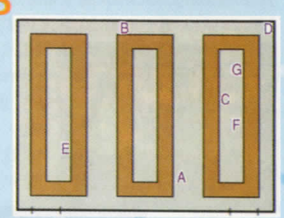


在日本每年的夏季與冬季便會舉辦大型的同人誌活動。屈指一算，今已是第59次舉辦，而參加的人數更超過30萬人，故受歡迎的程度可想而知。內裏除了會售賣關於同人誌的物品外，更會有 cosplay 的活動。

在 Comic Maket 內所取得的特別開發人員：

人員	加入方法
みんだなお	加入方法：在 A 點處將他擊倒。
Root	加入方法：在 B 點處將他擊倒。
綠雲	加入方法：首先要在 D 點處取得整理券，接著再到 C 點處給他。
デビルゴールド	加入方法：將全部週一秋葉擊倒，再到 E 點處。
スゴ腕ピンク	加入方法：將全部週一秋葉擊倒，接著到 F 點處將她擊倒。
はぐれアーチスト	加入方法：一同要去 3 次有明的 Comic Maket，並且每次都要到 G 點處與他交談。

Comic Maket.MAP



公開全部ENDING出現的條件！

在遊戲中一共有著11個ENDING，而他們全都是所謂的假ENDING，雖然筆者不是太肯定令他們出現的條，但只要依照以下的方法，就必定能全數取得。



ENDING 001

流浪

出現條件：在遊戲完結時的市場佔有率是20~29%。



ENDING 002

「打公仔」的人生

出現條件：在遊戲完結時的市場佔有率是30~39%。



ENDING 003

盡心盡力去開發遊戲

出現條件：在遊戲完結時的市場佔有率是40~49%。



ENDING 004

成功了！但是……

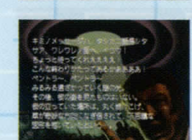
出現條件：在遊戲完結時的市場佔有率是50~69%。



ENDING 005

CONGRATULATIONS！

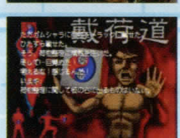
出現條件：在遊戲完結時的市場佔有率是70~79%。



ENDING 006

生於桃內的桃太郎

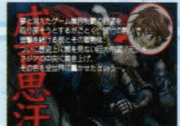
出現條件：在第六話復活之SGGG中，當ALEX帶太郎去與 A 研部長會面時，必定要答錯他所發出的問題。



ENDING 007

U・F・O

出現條件：在遊戲完結時的市場佔有率是1~9%。



ENDING 008

戴荷道

出現條件：在第六話復活之 SGGG 中，當完成 A 研部長所委託的事後（即完成所有的MINI GAME），在選取是否潛入地下 D 研計劃室時選否（いいえ）。



ENDING 009

JIN ・ JIN ・討厭仁義

出現條件：在遊戲完結時的市場佔有率是10~19%。



ENDING 010

被 DOGMA 會社打敗

出現條件：在 DOGMA 會社中（即第八話決戰！DOGMA 會社）被任何敵人打敗。

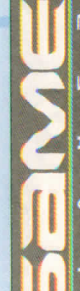
ENDING 011

GAME OVER

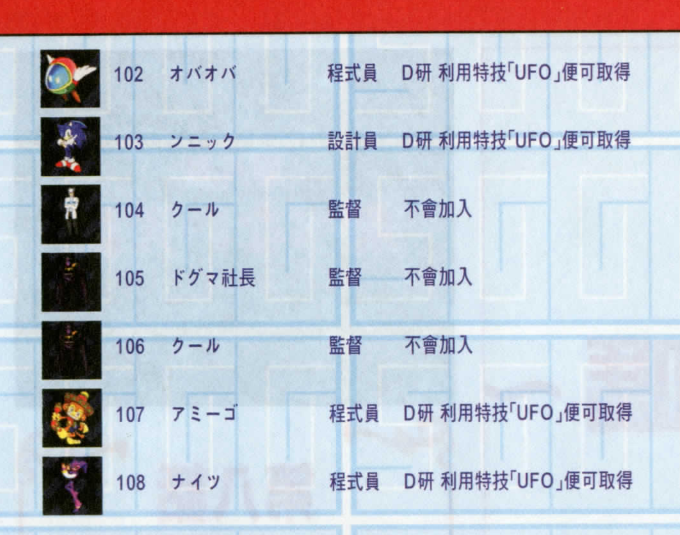
出現條件：在遊戲中輸掉。

業界紳士錄

No.	人物	職位	出現場所(加入方法)
001	アセンブラウィザード	程式員	C研 富豪層
002	テキバキーバー	設計員	C研 富豪層
003	ハッタリ	設計員	A研 宣傳計畫部
004	週一秋葉	設計員	A研 走廊
005	大人げナい	程式員	C研 富豪層
006	インフルエンザ	程式員	A研 走廊
007	機材管理	程式員	A研 士多房
008	月給泥棒	程式員	A研 程式房
009	ゲーム誌編集	設計員	A研 宣傳計畫部
010	妖怪サボリ	程式員	A研 程式房
011	中間管理職	監督	A研 資料室
012	裸の王様	監督	B研 月組設計室、C研 富豪層
013	メカマニア	設計員	B研 月組設計室
014	メカマニアMK2	設計員	B研 月組設計室
015	メカ王	設計員	B研 月組設計室
016	風呂ギライ	程式員	B研 星組伺服器室
017	オレがオレが	監督	C研 富豪層
018	なりそこない	設計員	A研 設計房
019	マイナス思考	設計員	B研 星組通道(即星組入口之後的通道)
020	月組リーダー	監督	取得B研後有機會聘請
021	ゲーマー	監督	A研 除蟲室
022	ヌシ	監督	A研 睡覺室
023	ボリゴン人間	設計員	C研 大貧民層
024	マネマネ	監督	B研 星組入口附近
025	はぐれアーチスト	設計員	有明 前往次數合共3次
026	ドラッグストア	監督	C研 富豪層
027	のりおくれ	程式員	A研 程式房
028	マスターオブドット	設計員	A研 設計室
029	いきあたりばったり	監督	C研 平民層
030	てつやつづき	程式員	B研 星組
031	もえもえ	設計員	C研 大貧民層
032	リテーク	設計員	B研 星組
033	へんなアゴ	設計員	C研 富豪層
034	A研部長	監督	取得A研後便有機會聘請
035	プログラムチーフ	程式員	取得A研後便有機會聘請
036	デザインチーフ	設計員	第2週目便有機會聘請
037	週二秋葉	程式員	B研 入口
038	赤マント	監督	C研 最上階
039	綠雲	設計員	有明 將整理券給他後，接著把他擊倒便會自動加入
040	のみすぎ	程式員	C研 富豪層
041	箱入り娘	程式員	C研 富豪層
042	スゴ腕ピンク	程式員	有明 將全數的週一秋葉擊倒後，接著把她擊倒便會自動加入
043	デビルゴールド	程式員	有明 將全數的週一秋葉擊倒後，接著把他擊倒便會自動加入
044	鈴キ	監督	A研 將他擊倒便會自動加入
045	プログラマ岡	程式員	A研 將他擊倒便會自動加入
046	ホンコンA型	設計員	B研 龍蝦廣場附近
047	月給大泥棒	設計員	B研 入口
048	基本マッチョ	監督	B研 花組
049	赤マッチョ	設計員	B研 花組



No.	名稱	職位	取得方法
050	青マッチョ	程式員	B研 花組
051	黃マッチョ	設計員	B研 花組
052	綠マッチョ	程式員	B研 花組
053	桃マッチョ	設計員	B研 花組
054	ホイミマッチョ	程式員	貧民層
055	タンクマッチョ	設計員	貧民層
056	ドリルマッチョ	監督	貧民層
057	水中マッチョ	程式員	貧民層
058	マッチョブースター	程式員	貧民層
059	星組リーダー	設計員	取得B研後便有機會聘請
060	花組リーダー	程式員	取得B研後便有機會聘請
061	エビ	程式員	自動加入
062	デプロ	程式員	第2週目便有機會聘請
063	貧民層長	程式員	第2週目便有機會聘請
064	富豪層長	設計員	第2週目便有機會聘請
065	萌え老	程式員	第2週目便有機會聘請
066	増長Cマン	監督	EVENT後便會自動加入
067	エビ2號	程式員	取得B研後便有機會聘請
068	Root	程式員	有明 將他擊倒便會自動加入
069	みんダなお	程式員	有明 將他擊倒便會自動加入
070	ドラゴン	程式員	D研 利用特技「UFO」便可取得
071	ゾンビ	程式員	D研 利用特技「UFO」便可取得
072	大統領の娘	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得
073	ゲット魚	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得
074	もみのきさん	設計員	有機會聘請
075	ムチ田さん	設計員	有機會聘請
076	せしぼんさん	設計員	有機會聘請
077	フルボトル	設計員	有機會聘請
078	秋葉王	程式員	有機會聘請
079	かびた梅干	設計員	DOGMA會社
080	邪惡ネズミ	程式員	DOGMA會社
081	ゲルモンキー	程式員	DOGMA會社
082	ばくばく犬	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得
083	ばくばく猿	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得
084	ばくばくパンダ	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得
085	リスター	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得
086	木	程式員	B研 將他擊倒便會自動加入
087	しょうじゅん	程式員	B研 將他擊倒便會自動加入
088	プリンスオブドット	設計員	A研 設計房
089	プリンセスオブドット	設計員	A研 設計房
090	ドット妹	設計員	A研 設計房
091	ドット博士	設計員	A研 設計房
092	風呂大キラ	程式員	C研 貧民層
093	クーロン黑澤	設計員	第2週目便有機會聘請
094	齊藤智晴	設計員	第2週目便有機會聘請
095	B研部長	程式員	第2週目便有機會聘請
096	カード男	程式員	第2週目便有機會聘請
097	ドグマ博士	監督	不會加入
098	人工生命體E	監督	不會加入
099	虹野カオリン	監督	不會加入
100	アレックス	監督	有機會聘請
101	ネイ	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得



102	オパオパ	程式員	D研 利用特技「UFO」便可取得
103	ソニック	設計員	D研 利用特技「UFO」便可取得
104	クール	監督	不會加入
105	ドグマ社長	監督	不會加入
106	クール	監督	不會加入
107	アミーゴ	程式員	D研 利用特技「UFO」便可取得
108	ナイツ	程式員	D研 利用特技「UFO」便可取得

爆機後的第 2 週目

若以真之ENDING 爆機後，便得到一個記錄，只要再度讀取這個記錄，便可開啟 3 個特別的模式，他們分別是：

1：メッセージスキップ機能
Xボタンを押しながらLトリガーを引くことで
ON／OFFが切り替わります。
ONの時はメッセージの高速早送りができます。
（画面右下に「メッセージスキップ！」と表示）
2：初期予算の増加
初期予算が1000万円以上になっています。
3：レベルの上昇
一定レベルまで上がりやすくなっています。
それ以上は普通に上がります。
4：初期シェアの増加
始めは3%しかなかったシェアが増えています。

ふつうのセガガガ

這個模式可說是遊戲的第2週目，除了會將遊戲內的所有資料繼承外，更會作出了 4 種轉變：

1.Message Skip 功能

首先是將X和L 鍵一起按下，這便能將它啟動，接著只要按下A鍵，在下方的Message便會以飛快的速度流走，這便可令遊戲的進行速度大大增加。

2. 初期予算增加

第 2 週目的遊戲予算額將會增加至1 億 Yen ，而第 3 周目便會是70 億 Yen ，如此類推。

3.LEVEL 的上升速度增加

LEVEL 的上升速度會比普通時作大幅度的增加。

4. 初期佔有率增加

會將初期的佔有率7% 變為10% ，即是增加了 3% 。

とことんセガガガ

這個模式主要是以開發遊戲為主，所有的劇情均會全部刪除，而所有的地方均可進入。

ミニゲーム

主要是玩回遊戲中的所有MINI GAME ，分別是DTTT（倉庫整理）、GKKK（替遊戲機清潔）與及R-720 。

R-702withSYRINX

當在第八話中打倒COOL 部長後，太郎便會乘坐R-720 上太空救彌生。只要利用爆機後的記錄，玩者便可ミニゲーム中玩回這個遊戲，更會多了一部戰機可供選擇，而筆就趁這個機會來介紹一下這個製作得十分出色的射擊遊戲。

R-720 with SYRINX
NORMAL GAME
SPECIAL STAGE
CONFIGURATION
QUIT

2 個不同的模式

NORMAL GAME

與第八話中的完全沒有分別，但不同之處是可使用 SYRINX 進行遊戲。

SPECIAL STAGE

敵人出現的位置、形式與NORMAL GAME有著極大的分別，而難度方面亦有所提升，全部共有5Stage 。



戰機分析

R-720

是由開發 A 研製造出來的體感遊戲機。耐久力高，而且攻擊範圍廣泛，更擁有從後方發射出來的強力武器－爆裂彈。

WEAPON
A NORMAL
B WIDE
X SPREAD

SYRINX

大家是不是覺得這機體很面熟呢！其實他便是《THUNDER FORCE》內的名機。雖然耐久力低，但攻擊力相當之高，而它所擁有強力的兵器－LASER更能將所有敵人消滅。



POWER UP ITEM

POWER UP	令自機的攻擊力上升，一共有5個階段。
S-MARK	令自機的速度增加，效果不會因時間的長短而消失。
B-MARK	令自機擁有防衛罩，這便可減少被擊落的機會。
BOMB	用途等同一般射擊遊戲的大彈，數目的多少可從左上方的紅色方格得。
E-MARK	是為了R-720 而設的ITEM ，可令它的耐久力作出回復。
1up	是為了SYRINX 而設的ITEM ，可令機體的隻數增加。
隱藏角色	只要攻擊特定的人便會出現，外貌是參照一些特定的開發人員而設計，但用途不明。

各BOSS 介紹

在遊戲的初期並沒有什麼難度可言，但玩者在後期便會面對一個5個的BOSS，除了第1 個外，往後的都是SEGA 以往所推出的遊戲機。



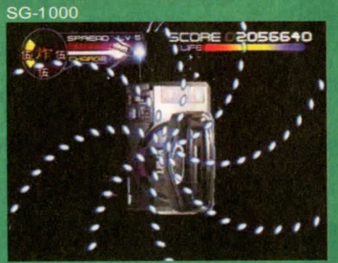
BOSS1
多魯美狄嘉



BOSS2
SG-1000



BOSS3
SEGA MARKIII



BOSS4
MEGA DRIVE



BOSS5
SATURN

THE END OF SGGG ▶▶▶



櫻大戰 3 ~巴里在燃燒嗎~





第八話 ~不會飛的天使~

一、從東方來的特別教練

雖然有一些小風波，但得到櫻們協助，巴里華擊團終於學會團體合作的重要性，從失敗中振作起來，與大神的帝國華擊團好戰友——真宮寺 櫻，神崎堇及艾莉絲攜手擊退怪人小兔與比頓。不過，面對強勁的怪人及經過強化的蒸氣獸，由於光武能力的差別，大神們仍然未能放心。

有見問題所在，巴里華擊團各位決定透過特訓增強部隊實力，應付未來連場惡戰。

於化粧間，大神與各位舉行集會，商議對策，氣氛罕有地嚴肅。

艾莉卡：「東京花組各位好強呢，我好感激。」

姬絲莉：「嗯，是…我不甘心，但不能否認她們的實力。」

歌莉歌：「假設啊…如果沒有艾莉絲們幫助，我們可能輸了…我，不想再輸了！變強吧，一郎！」

姬絲莉：「為保護巴黎，我們必要得到更強的力量。」

花火：「如果各每各人也能提升力量，就如虎添翼。」

洛庇莉亞：「嗯，你們變強，我就更容易賺錢了…呢。為了酬金，幹吧。」

艾莉卡：「大神，特訓吧！我想變強！像東京花組一般！」

「大神，那我就擬定計劃給格嵐！」

各位有如此決心，大神也與各位一起努力，籌備特訓。一會兒，定好一些草案，大神於是走往主管室。卻不知原來格嵐早有特訓計劃。

格嵐：「因為孩子們有如此決心呢，所以由遠程來到。」「不用道謝啊。他們應該到達巴黎了。大神，你去接他們吧。嘻嘻…不用問是誰，你去到便會知道了。已約好在迪拓魯噴水池等。」

大神馬上走到噴水池，等了良久，也未見「他們」。此時通訊器響起，通訊中，「他們」迷路了，大神只好四處走走，找尋他們的蹤影。





GAMEX GAME DATA

發行商／製造商	SEGA/Overworks
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	3月22日
售價	初回限定版售9800日圓；普通版售7800日圓
容量	GD ROM 三片

對應周邊：震動器

※ 以下攻略譯文大部份由遊戲最精采對白抽錄而成，並非全譯文章

※ 所有選擇後的對白部份大多同通，如分別甚鉅會以另文引述，詳見內文

※ 第一回戰鬥內，除回合制及劇場事件外，所有事件亦會在第二輪戰鬥中出現

※ 請各位玩家保留第八話開始的記憶，因為第九話內，玩家會向心儀的女角表白，如玩家想攻略整個遊戲，則可以重新讀取該話的記憶，改變各角色的好感度

※ 第九話前，請各玩家務必將心儀女角的好感度提升到三甲之內，以在該話內向之表白

TEXT: 綿羊大王







二、第一段自由時間 (12:00 至 13:00)

???

▶ 地點：警察署，公園，迪拓魯廣場(テルトル廣場)
時間：12:15，12:30，12:50

於以上時間，通訊器提示(訊息如有「小川」一詞是公園，有「制服」一詞是警察署，有「畫家」一詞的則是迪廣魯廣場)，如於時間內到達指定地方，會遇上艾莉卡和格嵐指的特別教練，自由行動即時完結，後見正文。

帝國華擊團

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
頻道：13510

大神見空間，便嘗試調較通訊器的頻道，碰巧，竟然接上了東京帝國華擊團的銀座總部。

主畫面上，
櫻在房間內，看到大神後非常雀躍：「…係，帝國華擊團銀座總部。」「呀，大神！怎，怎麼了？」「回說，在通訊器上對話，跟大神還是首次呢。」「有點兒不可思議。那…可以…多談一會兒嗎？」
這時候，艾莉絲亦透過房間的通訊器聯絡櫻：「呢，櫻，教我功課…嗯？嘩，哥哥！」「是哥哥，是哥哥啊！怎麼了？為什麼在那裡？」
堇也從房間接來通訊：「嗯，櫻。今天由妳負責清洗澡堂…中，中尉！為什麼在那裡？」「承蒙在巴黎照顧。中尉…請再一次讓我道謝。」
櫻：「那…大神…」
艾莉絲：「哥哥，在巴黎照顧我們，多謝！」
櫻：「那…大神…」
堇：「不過，中尉。令我們與巴里華擊團和好，很辛苦吧？」
大神：無影響

Timing LIPS

選擇	中譯
今では,いい思い出だよ。	現在是美好的回憶。
本當は大變だったよ。	真的非常辛苦。
(中途出現)どうしたんだい,さくらくん?	怎麼了，櫻？
Time over	—

櫻從剛才起好像想說話，大神於是詢問。
櫻：「係…那…我也想道謝…」「大神…多謝。巴黎的回憶…我會珍惜。」
大神：「嗯，我也會。」
大神與櫻的氣氛正好，堇有點兒嫉妒。
堇：「櫻…氣氛正濃，但對不起呢…妳，還未清潔好澡堂吧？」
櫻：「…那麼說，堇不是也未整理好化粧間嗎？」

兩人爭吵之際，艾莉絲爭取機會與大神對話。
艾莉絲：「哥哥…艾莉絲呢，想在巴黎，跟哥哥約會。」
堇：「艾莉絲！不可乘虛而入！」
櫻：「是啊，艾莉絲！功課做好了嗎！」
艾莉絲：「現正在做啊！櫻和堇經常生氣，好討厭！」
大神：「各位，不要吵架…」
堇：「嗯？電波訊號開始轉弱，看來不能維持通訊。」
畫面逐漸變模糊，聲音也中中斷斷，三位匆匆跟大神道別。
堇：「中尉…我等待…你不久後…回來帝都。」
艾莉絲：「哥哥…快…回來帝擊…呢…艾莉絲…在等你啊…」
櫻：「大…神，我們…一直在帝劇…等你。一定…要回來…」
通訊中斷，大神繼續逛街。

艾莉卡

▶ 地點：洛庇莉亞房間(ロベリアの部屋)
時間：12:25 前

大神往洛庇莉亞的房間去，門前竟然聽到艾莉卡的聲音。
艾莉卡：「洛庇莉亞！這個瓶，可以丟掉嗎？」
洛庇莉亞：「等等，我現去妳那裡。這，這是！艾莉卡，大發現！」
大神輕輕叩門，
洛庇莉亞：「隊長嗎？進來吧，有些厲害的東西。」「看吧，隊長！發現了 300 年的陳年『白蘭地』。」
大神：「又怎樣？」
洛庇莉亞：「是入了樽的『白蘭地』啊！這一樽足可以建起一間屋啊。」
艾莉卡：「嘩！好厲害呢！那，這酒，為什麼那麼厲害！」
洛庇莉亞開始為艾莉卡解釋：「白蘭地釀入木桶後，經過兩三年，由於水分蒸發，只會剩回約3分之2。那削減的部份，我們稱之為『天使應得的份兒』。」
艾莉卡：「是天使喝了呢。」
洛庇莉亞：「所以，要釀一桶 60 年的酒，必需 700 桶份量。」「不過，要讓酒在木桶內發酵，60 年已經是極限。否則會傷及酒質。」「所以，這酒厲害在餘下 240 年不是用木桶，而是以樽保存。」「這樣不會傷到酒質，口感可非常香滑，是最妥善的保存方法。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛庇莉亞
こっそり飲んじゃんおうか。	悄悄喝了它吧。	↓	↑
支配人に報告するんだ。	要向主管報告。	↑	↓↓
三人で山分けしようか。	三人平分吧。	↑	↓
Time Over	—	—	—

艾莉卡：「不可以偷喝。一定要跟格嵐報告。」
洛庇莉亞：「演講到此為止。艾莉卡，隊長，多謝你們幫忙執拾。」「快出去，我還有很多事要幹。」
艾莉卡與大神一同被趕出房間。
艾莉卡：「被趕出來了。不過洛庇莉亞一定會跟格嵐報告。嗯，神也有說，『信者得救』…也幫忙了洛庇莉亞，我要走了。」

▶ 地點：作戰指令室
時間：12:25 前

大神走到作戰指令室，遇上艾莉卡。
艾莉卡很憂心：「呀，大神。一來到這裡，我就感到緊張。」「艾菲爾鐵塔上，如果東京花組各位不在，我們可贏不了。」「表演中，我又每次失敗…」「我…是否幫忙到大家呢…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
みんなの役に立ってるよ。	有幫到大家啊。	↑
ちょっと迷惑かも。	可能真有點煩人。	↓↓
俺の役には立ってるよ。	有幫到我啊。	↑↑
Time Over	—	—

大神：「幫到啊。看到艾莉卡努力的樣子，大家都能打起精神。」
艾莉卡稍為舒緩，也轉為開朗：「真的？幫到大家…」「大神，多謝。」「最近我經常失敗…我想再努力一點…」「但要我又不知道要怎樣才能幫忙大家…」
大神：「看到有需要的人便幫忙吧，那不正是艾莉卡嗎？」
艾莉卡：「係…不能旁觀有需要的人…」「大神，我明白了…我…想得太多。」「那，大神。我去幫助煩惱的人。」

▶ 地點：花屋
時間：12:30 起

花屋前，大神遇上花火和艾莉卡。
花火：「呀，大神……來花屋有事嗎？」「我與艾莉卡來買『les Chattes Nories』用的花束。」
艾莉卡：「看看，花火！這些花怎樣？非常漂亮啊！」
花火：「可是…菊花並不用作祝慶…」
艾莉卡感到有點可惜：「是嗎～，我覺得真是漂亮…」「那麼，玫瑰花怎樣！跟姬絲莉姐姐很合襯啊！」
花火：「真的呢。十分好啊。」
艾莉卡：「那麼，之後…是花火舞台用的花。」
花火：「係…拜託不要太豔麗的…」
艾莉卡：「很難呢～。是了，大神認為那種花較好？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	花火
かれんなユリの花なんてどう?	柔弱的茉莉花怎樣？	↑	↑↑
グリシーヌと同じバラはどう?	與姬絲莉一樣的玫瑰好嗎？	↑	—
……言わぬが花かな。	……總之是花吧。	↓	↓
Time Over	—	—	—

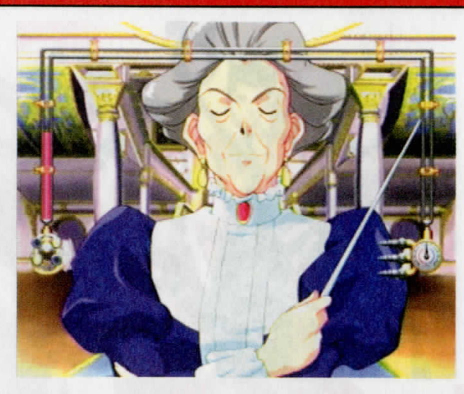
艾莉卡：「呢，花火。花買完了，回到劇場吧！」
花火：「艾莉卡幫我忙，選花快多了。嘻嘻…艾莉卡她今天比平日更加活潑呢。那，失陪了。」











▶ 地點：市場
時間：12:30 起

市場前，大神遇上艾莉卡。
艾莉卡：「我在替大家買午飯的材料。今日由我當值。」
「嗯，就選甜瓜吧。今天大特價啊。廉宜也美味…大家也會喜歡呢。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
か,買い物上手だね……	購，購物很了得呢……	↑
ゴハンがメロン……?	甜瓜當午飯？	―
俺……メロン苦手なんだ。	我不喜歡甜瓜。	↓
Time Over	―	―

艾莉卡：「嗯，很了得吧。我或許可以成為好妻子呢。呀～，大神口花。我要走了。下午要回來劇場啊。」

姬絲莉

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：12:15 前

大神致電姬絲莉，姬絲莉也正想找大神。
姬絲莉：「隊長，來得正好。詳細遲些再說，快來我的房間，拜託！」
話未說完又中斷通訊，大神只好待一會兒走往姬絲莉的房間問個明白。

◆事件仍有後話，詳見姬絲莉的「姬絲莉的房間」事件。

▶ 地點：姬絲莉的房間
時間：12:25 前

大神往姬絲莉的房間，剛到門前，姬絲莉慌忙領大神入內。
姬絲莉輕聲地：「不要大聲說話。被德露聽到要怎麼辦。來，快進去。」
房間內，
姬絲莉：「今日，是寶美家的傳統活動『紀念日』。可能你會取笑我，但我絕不想出席。閣下…可以助我逃出這裡嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	後期影響
わかった,手伝うよ!	知道，我幫妳。	↑	幫忙姬絲莉，詳見下文
いや,遠慮するよ。	不，免了。	↓	拒絕離去
なんだか驅け落ちみたいだね。	好像私奔呢。	―	幫忙姬絲莉，詳見下文
Time Over	―	―	幫助姬絲莉，見下文

▶ 如選擇幫忙姬絲莉：
姬絲莉：「好，閣下現在要執行的任務不容失敗。謹慎行動吧。」「那閣下，依照我的戰術行動。」「你往大門前與德露對話，引開他注意。如果我要被發現時，你便咳嗽。安全的時候，你便說「天晴」。那去吧！謹慎行動啊！」
大神與姬絲莉走到大門前，德露正好來到，行動正式開始。
姬絲莉：「…德露來了。那拜託你。」

註：如於選項中Time Over或選取錯誤選項，則會停留於該個選項，直至玩家選取正確行動為止

大神走上前與德露對話，
德露：「大神，你在幹什麼？今天不容許外人出入。」
大神成功引開德露注意，
大神：

Double LIPS 1

選擇	中譯	姬絲莉
晴れましたね。	天氣晴朗呢。	↑
ゴホゴホ……	咳咳……	―
Time Over	―	―

接著，德露：「好怪…有一些聲音…」
大神：

Double LIPS 2

選擇	中譯	姬絲莉
晴れてよかったですね	天氣真晴朗呢。	↓
ゴホゴホ……	咳咳……	↑
Time Over	―	―

德露又跟大神對話：「是呢，大神。你想知道有關『哈雷紀念日』的事嗎？

Double LIPS 3

選擇	中譯	姬絲莉
晴れてよかったですね	天氣真晴朗呢。	↑
ゴホゴホ……	咳咳……	―
Time Over	―	―

德露：「很怪呢…除大神之外，還有其外人嗎？」

Double LIPS 4

選擇	中譯	姬絲莉
晴れだといい無持ちですね。	天氣晴朗，真舒暢呢。	↓
ゴホゴホ……	咳咳……	↑
Time Over	―	―

德露：「那我要失陪了，大神也離去吧。」

▶ 如成功讓姬絲莉逃脫：(時限內完成選項)

姬絲莉
↑↑

德露離去，姬絲莉飛快走到大神身旁：「隊長…德露走了嗎？」
「今次多謝你。陪伴我任性，真的得救了。」
大神：「姬絲莉快離去比較好啊。」
姬絲莉：「嘿…是呢，那我失陪了。」





▶ 如逃脫失敗：(到達時限)

姬絲莉
↓↓

德露發現姬絲莉，
姬絲莉：「不是，德露。我只是去散步…」
德露：「客人快要來臨。請在房間靜候。」
逃走不遂，姬絲莉遷怒成事不足的大神。
姬絲莉：「相信你的我還真是愚蠢…」

▶ 地點：劇場前
時間：姬絲莉的寶美家事件後，即時往劇場

註：只限有幫助姬絲莉時才會發生

大神經過劇場前，姬絲莉經已逃離寶美家，兩人碰巧在劇場前相遇。

▶ 如先前成功令姬絲莉逃脫：

姬絲莉
↑

姬絲莉：「什麼，是閣下嗎。剛才失禮了。認真地陪我任性的，你是首個。」「多謝你。總算逃走了。我還要躲一會兒…不要對德露說啊。」

▶ 如先前姬絲莉逃脫失敗：

姬絲莉
↓↓

劇場前，大神遇上姬絲莉。
大神掛聲，姬絲莉嚇了一跳，十分生氣：「不，不要嚇我，蠢材！你在想什麼！你也知道我正逃避德露吧！失陪了。你這男人真失禮。」

▶ 地點：餐廳(レストラン)
時間：12:30 後

餐廳內，大神遇上姬絲莉。
姬絲莉向大神訴苦：「不…沒什麼…今天是『哈雷紀念日』伝統活動…我對這個實在沒辦法…雖然每年都勉強參加…」
大神：「你逃走來的嗎？」
姬絲莉好慌亂地：「對，對不起。這事與你無關。」





大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
ま,たまにはいいよな。	嗯，間中也不壞啊。	↑
まったく……不良貴族だな。	真是…不良貴族。	↑↑
Time Over	—	↓

大神：「但為什麼妳那麼怕？」
姬絲莉：「是章魚……我最討厭那扭來扭去的章魚！」「『哈雷紀念日』指，我祖先勇敢王哈雷差不多要餓死的時候…吃了章魚幸保一命的故事。之後…為歌誦哈雷，每人都要吃約有一張碟大的章魚。」「我暫時在這裡躲躲，小心不要讓德露知道。」

歌莉歌

▶ 地點：水邊之橋
時間：12:25 前

大神經過橋邊，看到歌莉歌在拋一些空的玻璃樽往河去。
歌莉歌：「呀，一郎。呢…我在寫給日本的信。」「花火教我的，世界上的國家由海所連成。」「我祖國越南，亦連繫著一郎與花火的日本，和法國啊。」「還有呢，這運河也連著海吧。」「所以，我想將信放在河中，總有一天會流到日本的。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
返事が来るといいね。	有回覆就好呢。	↑↑
どんな手紙を書いたんだい?	寫了什麼？	—
どうして日本なんだい。	為什麼是日本？	↑
Time Over	—	↓

歌莉歌：「呢…信上寫了一郎與艾莉卡的事。還有，在法國與大家融洽相處，信上寫了那些事。呢，一郎。何時會有回覆呢。大概來月吧。」「真不可思議呢…世界雖然由海連繫，但還是與很多人見不了面啊。一郎，艾莉卡還有姬絲莉，洛庇莉亞和花火。格嵐，美露莎兒…可以遇到大家太好了。呢，一郎。」「嘻嘻…我去看看信是否順利流去。」



▶ 地點：馬戲團(サーカス)
時間：12:25 前

▶ 歌莉歌的連鎖事件三

大神往馬戲團去，歌莉歌正在餵飼動物們。
歌莉歌：「係，張開口。嗯…沒有爛牙呢。好孩子，好孩子。」「呀，一郎。我已往牙醫處去了！」歌莉歌用雙手拉開嘴巴：「看…牙齒好整潔吧。」「醫生也讚我好勤力刷牙。」「嗯，牙齒經已痊癒，不再痛了。我，喜歡了牙醫先生。」「是呢…一郎牙齒，我替你診斷。來，這邊。」
大神蹲低身，讓歌莉歌看看自已的牙齒。
歌莉歌：「係，呀嗯。不會痛嘍。」「呀，有蛀牙呢。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
歯牙醫に行ってくるよ。	那我去看牙醫。	↑
コクリコ先生に直してもらおうかな?	歌莉歌醫生替我診斷好嗎？	↑↑
本當に虫歯なのかい?	真的是蛀牙？	—
Time Over	—	—

歌莉歌：「一郎，這裡痛嗎？」
大神：「呀，痛痛痛。歌莉歌，好痛啊！」
歌莉歌：「呀，對不起呢！我…始終不行。始終要往牙醫處。」「如果你怕…我陪你吧。」
歌莉歌牽著大神的手：「來，這樣拖著手，不用怕了吧。」
又告誡一郎：「呀，是呢一郎！睡覺前不刷牙可不行啊。」「那我還有工作…拜拜。」

▶ 地點：馬戲團
時間：12:30 後

大神往馬戲團，在動物們的帳幕裡遇上歌莉歌。
歌莉歌：「現在呢，我在為動物們造藥。」「嗯，是簡單的藥。拿森林生長的藥草造呢。」
「有動物很畏熱。我在造可以讓他們精神的藥。」「我去拿瓶子…這藥，絕對不可以喝啊。約好嘍。」
歌莉歌離去一會兒，
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
薬を飲む。	喝藥。	↓↓
ちょっだけなめる。	舔少許。	↓
Time Over	—	↑

歌莉歌回來後：「久等了。這藥為象們製的，一朗喝了會暈倒啊。」「我再去森林採藥。拜拜，一郎。」

洛庇莉亞

▶ 地點：洛庇莉亞的房間(ロベリアの部屋)
詳見艾莉卡一表

▶ 地點：茶座(カフェー)
時間：12:30 起



茶座前，大神遇上洛庇莉亞。
洛庇莉亞沒奈何：「因為迷了路，所以便由你去找那些教練嗎。嘻…還是那樣子，格嵐他用人真不留情呢…」「冇辦法呢。橫豎空閒，我幫你。」
大神：「洛庇莉亞竟然幫助人…」

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
なにか企んでるのか!?	妳有什麼企圖！	—
よろしく頼むよ。	拜託了。	↑
お前,ロベリアじゃないな!!	妳不是洛庇莉亞！！	↓
Time Over	—	—

洛庇莉亞撒嬌地：「作為條件…我有個要求嘍！」「下一次，Louver 美術館有個寶石展。那裡呢，赤色少女之淚也會出展啊。我想妳幫忙盜取嘍。」
大神當然拒絕。
洛庇莉亞：「……以你的刀藝，本來很簡單的。」「算了，我想別的辦法。再見…」

▶ 地點：洛庇莉亞的房間(ロベリアの部屋)
時間：12:30 起

▶ 洛庇莉亞的連鎖事件三

大神往洛庇莉亞的房間去，門前，門沒鎖上。大神內進，也不見洛庇莉亞蹤影，此時通訊器響起，洛庇莉亞被警察逮捕了，大神馬上趕到警署去。
警署前，大神遇上艾朗警官。而旁邊的，不是洛庇莉亞，卻是雪菲兒。
雪菲兒：「係，收票員，辛苦了。」
艾朗：「我的下屬，將雪菲兒誤會成洛庇莉亞，將她逮捕了。」
雪菲兒：「我剛才摸彷洛庇莉亞的裝束，我也有錯嘍～。對不～起。」
艾朗：「不不。那，大神，你要保釋她嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
身元の引き受うをする。	保釋她。	↑↑
サフィールの正体をばらす。	揭穿雪菲兒的真正身份。	↓
Time Over	—	—

艾朗：「這樣的美人兒又怎會是洛庇莉亞呢。大神，雪菲兒拜託你了。」
雪菲兒：「嘻嘻嘻…那麼，拜託了。收票員。」
艾朗：「我還有工作…失陪了。」
艾朗走後，雪菲兒馬上變回洛庇莉亞的低沉聲線：「嗯…我們也走吧。先回去房間。」
大神隨雪菲兒回到房間，洛庇莉亞道謝大神：「剛才多謝啊。多得你，才可安然逃離警察。」「呀，我只告訴你。首先，先一喝這酒吧。」

▶ 事件中：

洛庇莉亞
↑↑



洛庇莉亞倚偎著大神，拿起洋酒注向大神手上的酒杯，自己另一隻手也提起酒杯豪飲
洛庇莉亞非常開心：「這洋酒，是我出世當年製造的。」「『長大後喝吧』，是我小時候，人送我的。」「上次被捕時…與贓物一同被沒收。」「不要緊啊…這酒，我想與你一起品嚐。」「可是，你卻不許我用武力取回…所以我才以那裝扮…」「艾朗那傢伙，迷上我的才得救了。」「你會否來，我也只是賭一賭…多謝啊，得救了。」
大神：「可是，你為什麼不預先告訴我呢？」
洛庇莉亞：「那樣做可沒趣吧。這些事…要開心點啊。」「嗯，那麼…到此為止吧。下一次再有什麼時，我先拜託你嘍。那，再見。」

北大路 花火

▶ 地點：花火的房間
時間：12:25 前

▶ 花火的連鎖事件三

大神到訪，花火請大神進房間。
房間內，
花火：「呀……大神，如果有空閒，要繼續練習書道嗎？」「那今天，嘗試寫大神的名字吧？」
大神正座，提起筆，花火從旁指導。
花火：「那…首先從『大』字起吧。這個字要好好控制力道。請放鬆。」
大神提筆往右劃去：

Analog LIPS

選擇	花火
(弱)右へはらう。	↑
(其他選項)右へはらう。	—

花火：「之後是『神』字。請用力表現最後一筆的力量。」
大神往下一縱：

Analog LIPS

選擇	花火
(最強)縱筆を書く。	↑
(其他選項)	—

指著，大神打算再加一點！
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
點を打つ!	加『一點』！	—
Time Over	—	↑

大神：「好，完成了。」
花火：「嗯，倒像大神。感覺是率直的字。」「那麼……今天的書道就到此為止…要整理吧。」
花火開始整理文房四寶，一個不慎，打翻了墨，大神整件恤衫都變得烏黑。花火趕忙為大神清理，情急下，還打算為大神脫去上衣。
花火：「對，對不起，大神！請脫去衣服，會變成污跡的。」「神呀……大神……不…失，失禮了。」「竟脫去殿下的衣服…那…並不…我沒有…那…那個意思…」
「那，怎…怎麼辦？大神，那樣子…在我的房間的…」
大神：「花火，冷靜啊。」
大神安慰下，花火也回復清醒，雙手掩著雙頰，始終有點兒害羞：「那…慌亂了，實在抱歉…嘻。」
大神：「不要緊，我要走了。」
花火：「係…多謝你與我一起練習書道。」

▶ 地點：圖書館
時間：12:25 前

圖書館中，大神遇上花火。
花火：「我在調查關於日本的事。」「可是，這裡只有古代的書籍，現今日本的書籍只有少數…」
大神：「嗯，因為這樣，所以花火才這樣古風。」
花火：「好害羞…正是那樣。」「但大神……我與日本女性有不同嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
そんなことないよ。	沒有那回事啊。	↑
古風……すぎるかな?	太過…古風吧?	↓
花火くんこそ大和なでしこだよ。	花火才是大和少女啊。	↑↑
Time Over	—	—

花火很難為情：「我也像大和少女嗎…我還認為像櫻他們才稱上大和少女……」
「呀…大神。下一次，可以告訴我大帝國劇場…的地址嗎？」「係…我想寫信給櫻…那…關於日本女仕，我想請她指導…嘻。」「可以嗎。多謝大神。那麼…在這裡別過。」

▶ 地點：花屋
詳見艾莉卡一表

莎兒

▶ 地點：浴室(シャワー室)
時間：12:15 前

大神經過浴室，碰巧，莎兒與美露正在洗澡。
澡堂外，大神聽到她們的聲音。
美露：「呢，這洗頭水，是平常用的嗎？」
莎兒：「嗯，是啊。為什麼？」
美露：「泡泡不會散去啊…為什麼呢…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
体が勝手にシャワー室へ……	身體本能地進入浴室……	進入浴室，詳見下文
立り去る。	離去。	繼續自由行動
Time Over	離去。	繼續自由行動

▶ 如進入浴室：
大神為探求泡泡的真相而進入浴室，(不慎?)窺看到莎兒與美露的浴姿。
原來，是莎兒在惡作劇，不斷往美露頭上注洗髮水。
大神：
註：無論那個選擇，大神亦會被發現

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
メルに話かける。	與美露對話。	↓↓	—
シーに注意をする。	告誡莎兒。	↓↓	↓↓
そっと立ち去る。	悄悄離去。	↓↓	↓↓
Time Over	—	↓↓	↓↓

大神悄悄退去，但最終仍被發現，受當面指斥，馬上離去。回到電梯時，莎兒和美露亦趕到，一起責備大神。
美露：「竟然偷窺我們洗澡…」
莎兒：「告訴主管，讓她扣你人工呢。覺悟吧。」





▶ 地點：賣店
時間：偷窺之後

大神往賣店向莎兒道歉，她仍在生氣。
莎兒生氣道：「偷窺狂來了。」「大神，你偷窺我們洗澡，我好失望啊！」
大神連聲道歉。
莎兒：「那麼…如你回答我的問題，我便原諒你。」「我與美露…誰較漂亮？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯
もちろんシーくんだよ。	當然是莎兒啊。
やっぱり,メルくんだね。	還是美露呢。
Time Over	—

莎兒：「嘿，今次便原諒你吧。」
大神：「對不起，莎兒。我不會再幹啊。」
大神認錯，莎兒也神情也變得歡容：「那麼，約好了。再偷窺我不饒你啊！」「那麼，我還有工作。」

▶ 地點：賣店
時間：12:20 起

大神走進賣店，莎兒歡迎大神光臨。
大神：

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片。
シーくんと話をする。	與莎兒談話。
立ち去る。	離去。

▶ 如與莎兒談話：
莎兒：「是了，大神。下次再遇櫻，請替我道謝。」「係，作為日本的手信，櫻送了煎餅給我們嘜。脆脆的，也甜，好美味啊…」「還有，說回到日本後，也會送饅頭的茶點來喲。」「饅頭…好美味的名字呢。是怎樣的茶點呢…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
甘きておしいいんだよ。	好甜好美味的啊。	↑
「あんこ」を使った果子だよ。	是用餡子造的茶點。	—
俺はこわいな。	我好害怕。	—
Time Over	—	—

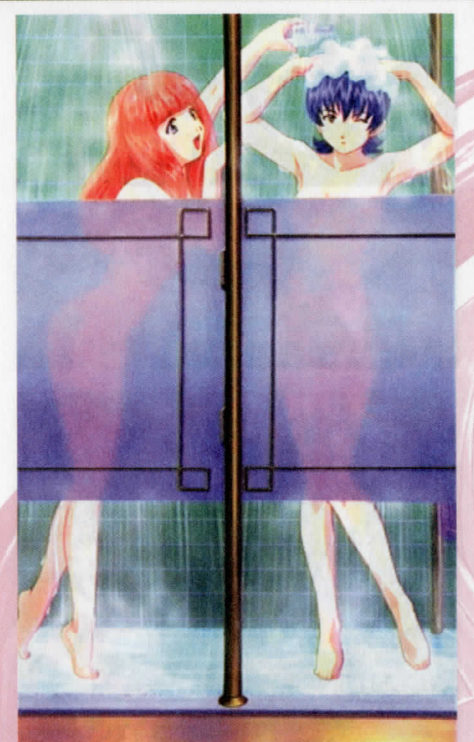
莎兒：「我只要吃到甜的東西便會感到幸福。日本的茶點真不可思議，我成為日本茶點的擁迷了！」

美露

▶ 地點：浴室
詳見莎兒一表。

▶ 地點：秘書室
時間：浴室事件中，偷窺之後

註：如之先前曾於浴室偷窺莎兒及美露：
美露看見大神非常生氣：「你來幹什麼？」
大神為剛才一事道歉。
美露：「是剛才…浴室的事？」「你那麼說，我也可以原諒你…不過，你要承諾不再偷窺。」



大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
約束するよ。	我承諾！	—
ちょっと……自信ないな。	我…不大有信心。	↓↓
Time Over	—	↓

美露：「那麼今次就原諒你。」「那，我還有工作。」

▶ 地點：秘書室
時間：12:20(12:30 起，以連鎖事件三為優先)

大神踏入秘書室，美露嚇了一驚。
美露：「大神，你何時進來的？」「那…找我有事嗎？」

選擇	中譯
メルに話しかける。	與美露談話。
自分の評判を聞く。	打聽自己的聲譽。
立ち去る。	離去。

▶ 如與美露談話：
大神：「美露…在幹什麼？」
美露：「那…不…只是在練習簽名…」「昨天，表演完結後，有客人想要我的簽名…」「我…並沒有想過自己的簽名，只簡單的寫上自己的名字。」「好像對不起客人…所以便練習一下。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
俺もメルくんのサインほしいな。	我也想要美露的簽名。	↑
どんなサインなんだい?	是怎樣的簽名？	—
俺のサインもあげようか?	我的也給他好嗎？	↑
Time Over	—	↓

美露難為情地：「大神你給我簽名，多謝。」「嗯，是呢。我要怎樣簽好呢…大神也想要？請不要開玩笑。」「還是…不要……好羞人。」「那…簽名我自己想就好了。我還未滿意。大神請慢走。」



▶ 地點：秘書室
時間：12:30 起

▶ 美露的連鎖事件三

大神走到秘書室，卻不見美露。
桌子下傳出美露的聲音：「呀…是大神嗎？對不起…我在這裡。」
美露又在桌子下找尋東西。
美露：「今天是找尋自己的東西。有…有了。」
美露從桌子鑽出，詢問大神：「嘻…讓大神猜個迷語。」「針是針…不用插也可以用作裝飾的是？」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
安全ピンかな。	是安全針？
髪どめピンかな。	是髮針？
ネクタイピンかな。	是領呔的扣針？
Time Over	—

▶ 事件中：

美露
↑↑

美露：「答案是領呔的扣針。」
為感謝大神一直以來的幫忙，美露送大神一個es Chattes Nories 黑貓標記的扣針。親自為他扣到呔上。
美露：「大神…你幫忙我找尋物件，好多謝你。」
大神：「多謝啊，美露。我會好好珍惜。」
美露：「係…你那麼喜歡，我也開心。」
內向的美露難得感謝別人，馬上十分害羞地：「那…我還有工作，這裡別過…」

格嵐

▶ 地點：主管室(支配人室)

如之先前曾偷於浴室偷窺莎兒及美露：
格嵐看到大神，非常生氣：「大神，減薪 4 個月，知道嘛！」「只怪你偷窺美露及莎兒洗澡。真是…也不去工作，不知你幹什麼。」(及後說詳見正文)

▶ 事件正文
格嵐：「那，怎樣？找到教練們嗎？」「嗯，未找到也好啊。就當是遊戲享受吧。」「枉你來到，我給你一個提示啊。想打聽什麼？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
「だれか」を聞く。	是誰？	—
「どこにいるか」を聞く。	在哪裡？	—
「スリーサイズ」を聞く。	三圍是？	↓
Time Over	—	↑

格嵐：「其實靠自己想才有趣啊。那才是所謂的『Master Of Life』。那你快去吧。」



僧

▶ 地點：機庫(格納庫)

走到機庫，僧又在大發雷霆。
僧提起手上的鐵鉗指揮組員：「散漫的傢伙，我打你們到多瑙河去！！喂！快幹活！」「嗯，大神。我將紫電號的維修交給年青一輩，可是…」
組員：「那…組長，紫電號的螺栓多了一枝…」
僧：「蠢材，怎會多了！罰你100 下掌上壓！知道嗎！」
組員：「過，過份…從早上起已經做 500 次了…」
僧：「要讓你知道一枝螺栓的重要性。隊長也那麼想吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
一本ぐらいは大丈夫ですよ。	才一條，無問題的。	↓
ボルト一本が生死を決めるんだ!	一條螺栓尤關生死！	↑
……ボルト一本は軽いですよ。	……一條螺栓無關痛癢吧。	↓↓
Time Over	—	—

僧：「即使是螺栓，亦生死尤關。」「讓華擊團各位小姐可以安心戰鬥，要徹底地整備。」「留意到任何一條螺栓，精益求精。那也關連到我們自信心。」
組員也明白僧的用意：「組長…我洗心了！我從新維修紫電號！」
組員懂事，僧心滿意足：「他們也明白呢。那才是維修班。」「那，隊長……我也幫忙他們…再見。」

迫水 典通

▶ 地點：日本大使館

大神往日本大使館去，迫水剛好有事拜託大神。
迫水：「啊，大神。來得好，我在等你。」伸一個懶腰：「呀…從早上開始不斷整理文件，如何才可以逃脫呢…」「大神…可以代替我坐在這椅嗎？我往迪拓魯廣場休息一會，馬上會回來。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
わかりました,引き受けます。	知道。	↑↑
それはダメですよ。	那不行啊。	—
Time Over	—	—

迫水：「總言之拜託了，大神。同樣身為日本人，我為你善良一面感到自豪。」
可是沒一會，迫水就回來了。
迫水一臉無奈：「遭秘書埋伏呢…馬上被發現了。太過有才能也是她的缺點…」
幫不到忙，大神於是離去。













艾朗警官

▶ 地點：警察署

警署前，艾朗詢問大神。
艾朗：「有緊要事嗎？」「尋人？大神運氣真好。本官最擅長尋人。反正今天休假，我來幫忙。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾朗
正義に休日はありませんよ。	正義沒有休假啊。	↑
サフィールさんが見直しましよ。	雪菲兒定對你另眼相看。	↑↑
Time Over	—	—

艾朗：「大神，特別教練一事就交給本官吧！失陪了。」

德露管家

▶ 地點：寶美家(ブルーメール邸)

正想進入寶美家，德露卻於門前阻止。
德露：「大神，今天不得進入屋邸。」
此時羅拉走過來，向德露報告：「小姐也不在房間！」
德露：「小姐好像逃離了屋邸。枉大家都在集合。」「上年，她已經撒嬌…究竟受了誰影響……」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
もしかして俺のせいか?	難道是我錯？	—
タレブーさんのせいですか?	是德露錯嗎？	↓↓
グリシーヌの意思ですか?	是姬絲莉自己的主意。	↑
Time Over	—	—

德露：「再等也不是辦法，唯有就這樣舉行節日。大神，你離去吧。」

洛尼神父

▶ 地點：教會

教會內，神父又在為艾莉卡擔心。
洛尼：「最近，艾莉卡好像非常努力…大神，你知道為什麼嗎？」「沒有麻煩到大神吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛尼
いつも助けられています。	我經常受她幫忙。	↑
なにか心配ごとでも?	你有事擔心？	—
Time Over	—	↓

洛尼：「那艾莉卡就拜託你了。」





三、特訓

閒逛了一會，大神還是找不到教練們。幸好，這時通訊器來電提示，便往目的地去。甫到達目的地，大神身旁竟然有一些甜瓜滾過，往前看，頓見到艾莉卡猛地追著甜瓜，向著自己奔來。
斜板上，
艾莉卡高呼：「有誰人！請制止甜瓜！」不到一會，艾莉卡自己也失去平衡：「也制止我！！」「呀！停，停啊！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
エリカを受け止める。	制止艾莉卡。	↑↑
とりあえずよける……	總之避開。	↓↓
Time Over	—	—

千鈞一髮，大神也不知如何是好。
艾莉卡：「不要避開啊，大神！不是約好死也要在一起嗎！」
猶豫間，大神與艾莉卡撞上一團，雙雙倒在地上，艾莉卡總算脫離了危機。
大神一屁股坐了在地上，艾莉卡緩緩蹲起，向大神道謝。
艾莉卡：「那，那個…真的，十分感謝。」滿臉通紅：



「呀…大神的臉孔…這麼接近看還是第一次…」
忽然，遠處傳來了一陣笛聲，大神們身旁有一名頭載草笠的高大虛無僧走近。
「隊長…看見你健康，我放心了。」
那是洋人的聲音，大神回望去。是瑪莉亞、完奈，還有紅蘭！重遇三位戰友，大神心頭盡是昔日的回憶片段，鼻子也感到一酸。
紅蘭：「好久不見了，大神。在幹好有趣的事呢。」
完奈：「無出息啊，那樣子。隊長，你有吃飯嗎？」
瑪莉亞：「瑪莉亞 立花，桐島 完奈，李 紅蘭，現在赴任。」「很久不見了，隊長。嘻嘻…依然無變呢。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
……會いたかったよ。	……好想見妳們啊。
……どうして虚無僧?	……為什麼打扮成虛無僧？
……どちらさまでしたっけ?	……是誰？
Time Over	—

完奈：「為什麼打扮成虛無僧？想嚇嚇隊長呢，但是又沒帶來其他服裝。」
紅蘭：「我有制止啊，可是完奈她…」
完奈：「隊長，沒忘了我吧。」
紅蘭：「大神十分驚喜呢。」
話說途中，艾莉卡知道瑪莉亞她們是華擊團的前輩，又情不自禁上前抱著她們。

艾莉卡：「呀！東京花組各位！能與各位見面，艾莉卡，好感激！」
完奈感到莫名奇妙：「怎麼啊！這忽如其來的傢伙？」
紅蘭：「是巴里華擊團的隊員嗎？哈哈。」
艾莉卡：「東京花組各位，為何來到巴黎？」
瑪莉亞：「所，所以…是作為你們的特別教練……」
艾莉卡：「各位是特別教練？簡單講，即是特別當我們教練的人呢！」
紅蘭為艾莉卡感到頭痛：「不是還複雜化嗎……」
瑪莉亞亦覺得麻煩：「隊長…好棘手呢…」

所謂的特別教練，原來是瑪莉亞三位。為增強巴里華擊團的實力，大神們邊談邊走，馬上回劇場跟格嵐報告，召集各位到作戰指令室，立即開始特訓。
指令室內，大神為各位介紹三位教練，
大神：「她是瑪莉亞，負責教各位戰術層面。」







瑪莉亞：「瑪莉亞 立花。多多指教。」
艾莉卡十分雀躍：「艾莉卡 科婷！請多多指教！」
艾莉卡過度熱情，令瑪莉亞不知所措：「我，我才是…」

大神介紹完奈：「…她是桐島 完奈。負責訓練戰鬥技術。」
完奈：「各位多多指教。好好吃飯準備特訓吧。」
艾莉卡：「已吃飯了！請多多指教！」
完奈也沒艾莉卡辦法：「哦，哦…」
大神最後為大家介紹紅蘭：「她會指導大家操縱光武F。」
紅蘭：「多多指教嘛。有關機械，交我辦吧！」
艾莉卡：「交給妳了！請多多指教！」
紅蘭：「多，多多指教…」

介紹完畢，事不宜遲，大神從速開始特訓。首先是瑪莉亞的戰術課堂，為各位詳細講述每一種戰術。
課堂上，艾莉卡踴躍回答每個問題，但總是胡亂回答，錯誤百出，瑪莉亞也愛理不理，專心教導其他成員。

瑪莉亞又提出問題：「……敵人挾持人質死守。這時候，要怎麼做？」
艾莉卡舉手回答：「係！向神祈禱。」
瑪莉亞：「不對。那，歌莉歌。」
歌莉歌：「係！首先拯救人質！」
瑪莉亞：「答對。好聰明呢。」
艾莉卡還是不悔改的笑道：「我總是答錯呢。」
洛庇莉亞被逗得大笑：「哈哈哈哈…像妳不好嗎？」
姬絲莉為艾莉卡覺得羞恥：「真是…不是時候笑吧。」

戰術課後，接著的是完奈的實戰訓練。各位來到機庫最底層。
完奈：「我重視實戰。雖說是戰鬥演習，也不能鬆懈啊。」「子彈選用上顏料彈，中了可非常痛啊。」
艾莉卡：「知道！中彈會痛！」
實戰開始，艾莉卡馬上就被射個滿身顏料。
艾莉卡：「真的啊！中彈好痛！」
洛庇莉亞：「那傢伙怎麼了…是特意中的嗎？」
艾莉卡不斷中彈，連綿發出慘叫，完奈被艾莉卡搞得糊塗，實戰亂七八糟。
完奈在一旁：「認真我知道…但那傢伙…知道特訓的意思嗎？」

回看艾莉卡，沒有半點悔意：「呵呵呵…艾莉卡…滿身都是紅色～。」
花火：「艾莉卡她…不是『呵呵呵』的時候啊…」
然後是紅蘭的操縱訓練，艾莉卡乘上機庫的模擬光武，在紅蘭指示下展開模擬戰。
紅蘭手執記事本，在外邊指揮艾莉卡：「…艾莉卡，準備好了嗎。按一按前面藍色的鍵好嗎？」
艾莉卡：「藍色鍵…？一定是這個呢。」
但按下一個鍵後，又發現周圍也有幾個藍色的鍵，再按下，又發現多一些…於是又…

艾莉卡亂按一通後，模擬光武開始失靈，冒出黑煙。
紅蘭馬上喝止：「不，不行！一次過按那麼多……」
話未畢，已產生爆炸。
艾莉卡被煙薰得好慘：「呀…爆，爆炸了。」

紅蘭：「呀～，怎麼那樣亂來…」
歌莉歌也勸止：「艾莉卡…特訓要認真些啊。」
艾莉卡依然以笑掩飾：「嘻嘻嘻…失敗了。」

特訓過後，大神帶同瑪莉亞三位往主管室，跟格嵐報告。論整體成績，明顯上有大幅提升，可是根據個人力量增長，唯獨是艾莉卡有問題，進境停滯不前…
瑪莉亞：「巴里華擊團整體擁有意料外的實力，可是…只有艾莉卡 科婷未能於任何訓練越過合格水平。」
完奈：「只有艾莉卡啊，中了所有彈的。」
紅蘭也有未滿：「是啊…訓練剛開始便按下自爆鍵，艾莉卡是第一個。」「不過，大神…別責備艾莉卡，不要認為她是負累。怎麼說…我們…靈力高低並不代表花組的力量。」
完奈也維護艾莉卡：「還有，隊長。只要那傢伙在，那地方便會開心熱鬧，不是嗎。艾莉卡那令人打起精神的能力，比成績好壞更見優秀啊！」
紅蘭：「艾莉卡有艾莉卡的優點…是嗎，大神？」
大神：影響

Normal LIPS

選擇	中譯
俺も紅蘭と同じ意見だ。	我也支持紅蘭。
甘やかすのはよくないよ。	不能太寵她。
もう少し,様子を見てみよう。	再觀察一會兒吧。
Time Over	—

格嵐：「我想你也知道，艾莉卡是珍貴的隊員。大神，拜託了。」
完奈：「艾莉卡交給隊長了！況且，那冒失鬼無不會容易轉變吧。」
瑪莉亞：「不過，有一點…」
格嵐：「是什麼？不妨直說。」
瑪莉亞：「我直覺，艾莉卡的靈力仍未完全醒覺。我感到她內裡的潛力。像可包容所有事物，充滿善性的力量……」
格嵐：「今後就多加觀察吧。」「那解散。」

離開主管室，瑪莉亞們也有約，跟大神道別。
瑪莉亞：「洛庇莉亞請我指點舞蹈，我會往舞台去。」
紅蘭：「我往機庫去，考察一下光武F。」
完奈：「我倒沒有事幹。我往廚房嚐嚐真正的法國餐。」
瑪莉亞：「再見，隊長。如果有空，來找我們吧。」
瑪莉亞三位離去後，艾莉卡走來，有事拜託大神。
艾莉卡：「我…那…特訓成績很壞…大神！可以陪伴我練習嗎？」
大神：

選擇	中譯	後期影響
わかった,つきあうよ。	嗯，好啊。	進入迷你遊戲
……また今度でいいかい。	……下次可以嗎？	繼續故事

▶ 如協助艾莉卡，艾莉卡帶大神再進行實戰訓練，進入迷你遊戲：

艾莉卡迷你遊戲
修道服與機關槍
～MACHINEGUN SISTER～

模式：

ゲーム開始	開始遊戲
テストプレイ	試玩遊戲

操控：

Analog/方向鍵	
A鍵/L鍵/R鍵	射擊
B鍵	上彈
X鍵	必殺攻擊(消耗整條必殺Guage)

條件	艾莉卡
約3000分	↑
5000分以上	↑↑

玩法：

遊戲總共有4個Stage，每關玩法如是。大神位於畫面中心，不能移動，只能作出角度調整，狙擊四方八面出現的敵人。如果被敵人觸到，立即Game Over。畫面左下角的是大神剩下的彈數，如無彈或彈數少時應以B鍵上彈，才能再度射擊。
版面中，敵人有時候會以隊制形式出現，又或者當敵人聚集時，擊倒其中一名敵人即能引發連鎖爆炸，一次擊倒多過一名敵人。於危急時，玩家可以X鍵使用右下角的必殺Guage，摧毀地圖上的敵人，為自身解圍。留意，使用必殺技時至少要擁有一個LV，而累績的LV未得保留，會強制性一次過使出，威力加強。
另外，遊戲中，艾莉卡會不時出現，她會被幾名敵人挾持，擊倒她身邊的敵人可為她解困，她也會獎你500分。不過，如錯誤射中艾莉卡一定彈數後，大神會強制性道歉，此時會有硬直，不能開槍。

▶ 特訓完成後：
艾莉卡：「我再特訓一會。多謝大神。」
別過瑪莉亞，完奈與紅蘭，大神開始決定下一輪工作。
大神：

選擇	中譯	後期影響
様子を見に行く。	看看大家的情況。	再有選項，詳見下文。
仕事に戻る。	回到工作。	繼續正章故事，詳見後頁正文。

▶ 如選項看看大家的情況，會再有選項：(只是￥«Æ ˆD)

選擇	中譯
マリアの様子を見に行く。	探望瑪莉亞。
カンナの様子を見に行く。	探望完奈。
紅蘭の様子を見に行く。	探望紅蘭。
(探望其中一位後的選擇)仕事に戻る。	回到工作。







▶ 如選擇探望瑪莉亞：

舞台上，瑪莉亞在與洛庇莉亞對峙。

洛庇莉亞：「你收聲。只是小遊戲罷了。」

瑪莉亞：「遊戲？你所說的只是互相殺戮。」「我的槍與她的小刀…她想知道誰的技術較好。」

洛庇莉亞：「勝利條件……令對手不能動彈。」

「嘿，決鬥嗎…」姬絲莉也聞風而至。

姬絲莉：「為什麼你反對？這是洛庇莉亞正式向瑪莉亞提出的挑戰。」「讓我姬絲莉 寶美作為裁判審証。」「規則是訊號後，一起瞄準隊長頭上的蘋果…好了嗎。」

洛庇莉亞：「嗯，也好。隊長是殺不死的男人，我沒問題。」

瑪莉亞：「要說服可沒可能…隊長…隊長由我保護。」

姬絲莉：「準備好嗎。這硬幣落下時便是…訊號。去了。」

決鬥開始，大神突然感到鼻子擾癢：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
くしゃみをする。	打噴嚏。	↑
Time Over	—	—

硬幣落下，洛庇莉亞第一時間放出飛刀，瑪莉亞看著飛刀，也發了一槍。大神摸摸自己額頭，知道安然無恙，一放鬆便倒在地上，得瑪莉亞上前扶起。

大神：「瑪莉亞，多謝。」

瑪莉亞：「不敢當。隊長無恙嗎？創傷…沒有呢。」

洛庇莉亞只擔心決鬥一事：「那，射中蘋果的是誰？」

姬絲莉提起被飛刀刺著蘋果，知道真正勝利的一方。

姬絲莉：「…洛庇莉亞。不過，這決鬥…我裁定是瑪莉亞勝利。」

洛庇莉亞：「呀嗎？怎麼回事？」

姬絲莉：「看這飛刀。瑪莉亞擊中了本應刺向隊長的飛刀。」

洛庇莉亞不敢相信：「什麼！…我的飛刀被子彈轟開…」技遜一籌，洛庇莉亞只好服氣：「真是…無辦法呢。但隊長，為何你見要被刀子刺中，也不避開？」

大神：「因為我相信瑪莉亞。」

瑪莉亞：「多謝。隊長處於冷靜，我才能輕易狙擊截擊。」

姬絲莉：「是信賴…互相地。」

凡事孤獨的洛庇莉亞十分沒趣：「嘿，沒趣…我走了。」

姬絲莉：「我也失陪了。」

大神：「各位怎麼了？」

瑪莉亞：「隊長…你不明白嗎？」

滿不在乎地微笑道：「嘿…算了…那我去了。再見，隊長。」

▶ 如選擇探望完奈，

大神走到廚房，不單完奈，歌莉歌也在，正招待完奈吃水果。

兩人蹲在地上，

完奈：「歌莉歌這孩子，給了我很多食物啊。」

歌莉歌提起很多水果：「吃了蘋果嗎？係，那，今次給你香蕉呢。」「嘻嘻，加奈真的好像我喜歡的『古奧拉娜』啊。」

完奈：「『古奧拉娜』！不是絕世美女的名字嗎？我也不太差呢。」







大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
サーカスの客さんかい?	是馬戲團的觀眾？	—
サーカスの團員さんかい?	是馬戲團的團員？	↑
サーカスの動物さんかい?	是馬戲團的動物？	↑
Time Over	—	—

歌莉歌：「『古奧拉娜』是馬戲團的動物啊。牠曾與我一起表演。」

完奈仍然抱有期望：「即使是動物，但名字是『古奧拉娜』啊。一定是漂亮的動物吧？」

歌莉歌童言無忌：「『古奧』是美麗的猩猩啊。進食的時候，真的與完奈一模一樣！」

完奈自找沒趣，在小孩子歌莉歌面前，被弄個哭笑不得：「猩，猩猩！我嗎？」

歌莉歌：「初見面時，完奈個子大也溫柔，十足『古奧』一樣！」

大神暗跟完奈道歉，完奈也明白，輕聲告訴大神：「我明白，那樣子說我，我也生不了氣啊。」

完奈也扮作猩猩般雄叫：「『呵呵呵呵呵』般嗎？哈哈！歌莉歌，你真喜歡『古奧』。」

歌莉歌：「嗯！因為一直與我一起呢！所以，我也喜歡完奈！」

此時，花火從旁廚房一旁揣出茶點，看到完奈剛才的樣子，異常驚奇，呆若木雞。

花火輕聲問：「那…那…完奈也是日本人…嗎？」

完奈：「呀，是啊。怎麼了？」

花火：「完…完奈也是大和少女…呢？」「大和少女…真深奧呢。」

完奈：「我是我啊。大和少女也是…因人而異。」

花火：「……是那樣的嗎？那…可以再談一會嗎？」

完奈：「嗯，可以啊。那，隊長怎樣？要在這裡玩嗎？」「你要到第二處嗎，那待會兒見，隊長。」

▶ 如選擇探望紅蘭：

大神往機庫去探望紅蘭，僧與組員亦在一旁互相交流。

紅蘭：「喲，大神。這個光武F，是好機體。我每天都在帝都保養光武改，但設備也沒有這裡般完善。」

僧：「嘻嘻，小姐…年青也有眼光呢。」「當然啊，單單技術與工具可配不上維修。」

紅蘭：「是啊，機械與維修需要兩樣珍貴的東西，你知道是什麼嗎，大神？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
知恵と勇気だ。	知識與勇氣。	↑
愛情と信念だ。	愛情與信念。	↑
技術と工具だ。	技術與工具	—
Time Over	—	—







僧：「是思念到駕御者的愛情及自我技術的信念。」

紅蘭：「我與這裡的組長是長年相識。」

僧：「嘻嘻，真會讚人。怎樣，要教導一下我的弟子們嗎？」

紅蘭：「好啊，交給我！預料到這種事，我已帶了我的發明來！」

紅蘭應允，機庫馬上傳來歡呼，一眾維修人員跟隨著紅蘭，開始特別指導。大神見他們這般融洽，也想到紅蘭發明的必然結果，施然離去。

果然…步出機庫不久，大神聽到一陣爆炸聲…跟以前無變，紅蘭的發明又再爆炸，大神逃離一劫，想到有公務在身，回到工作崗位。

經過早上的工作，晚上又是大神最繁忙的時候。差不多要開始收票的時候，瑪莉亞們穿上高帽西裝的不同顏色表演服找大神。來到巴黎的舞台，畢竟是舞蹈員，她們也感到技癢，也想落場表演。

瑪莉亞：「那，隊長…我有個請求…」

紅蘭：「我們，明天便要回去帝都，難得來到花都巴黎…」

完奈：「我們有事想幹！好吧，隊長？」

大神當然答應，當天晚上，格嵐馬上改變節目。舞台上，美露和莎兒如舊穿上黑貓制服為大家介紹當晚的節目調動，請三位出場。

舞台上，

莎兒：「從遙遠的東京的舞蹈團，帝國華擊團來臨les Chattes Nories了！」

美露：「瑪莉亞 立花，桐島 完奈，李紅蘭。」

莎兒：「請各位盡情欣賞。」

帝國華擊團三位走上舞台，歡眾非常受落，全場哄動。後舞台內，各位看到瑪莉亞們的表演，也讚不絕口。

姬絲莉：「紀念來到巴黎，想站到舞台上嗎…畢竟是明星呢。」

歌莉歌：「多得她們三位。我感到大家比以前強多了。」

又要再道分別，花火有一點傷感：「已經要離別，真可惜。」

洛庇莉亞：「劇場關閉後，就開始送別會。盡情玩吧。」

歌莉歌看看四周，這麼熱鬧卻不見艾莉卡，十分奇怪。

歌莉歌：「呀？艾莉卡不在啊，往哪裡去了？」

表面上，劇場內歌舞昇平。但其實，在劇場的閣樓內，仍然有一位落寞的小女孩。

「我…畢竟是大家的負累嗎？」「呀，好討厭…要怎麼辦…」

特訓完結，但力量了無提升，艾莉卡為自己的懦弱感到苦惱。只留意到自己的缺點不足，她並不知道，她的存在正是巴里華擊團的精神泉源，只是暗地責備自己。這一刻，還沒有人知道正值暴風雨前寂…包括大神在內…







四、能力與努力

當天起，艾莉卡一直受到良心責備，好幾天連續請假，令到各位非常擔心。失去艾莉卡，劇場內了無生氣，大家也無心工作。

一個暴風雨天，天也在哭泣怒號，觸景傷情，大家也更加掛念艾莉卡，為她傷心，當天工作完結，大神與各位同聲到化粧間商量。

化粧間，當想及艾莉卡的不尋想舉動，每人都面帶憂傷，

花火：「那，大神。艾莉卡她今天也想休息…」

姬絲莉：「已經三天了。我不認為那活潑的艾莉卡會沾上感冒…」

歌莉歌：「有什麼嗎…呢，一郎，你知道嗎？」

大神：「確實…到現在為止，也未聽過艾莉卡請假。」

唯獨是我行我素的洛庇莉亞感到煩厭：「也不是小孩子了，不用理她。肚餓自然會回來。」

討論中，美露慌忙地走來：「大神，請過來！」

莎兒：「店外有個好奇怪的男人。」

姬絲莉立時想到是怪人：「難道，不是怪人探出這裡吧！」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
俺が様子を見てくる。	我去看看情況。	↑	↑	–	–
俺が様子を見てくる……のか?	要我去看看情況……嗎？	–	↓	↑	–
みんなで相談しよう!	大家想辦法吧。	↓	–	↓	–
そいつはどんな奴だったんだ?	那是怎樣的傢伙？	–	–	–	↑
Time Over	–	↓↓	–	↓↓	–

事出突然，為免大家遇上危機，大神決定隻身偵察情況。走到劇場外邊，茂密的雨點中，隱約有一個閃閃縮縮的身影。恐防他走脫，大神冒著雨，起勢衝上前，一手抓著他領襟，加以質問。

「呀呀…救，救命！」男人只發出懦弱的聲音，看清楚，是洛尼神父。而慶幸地，各位一直擔心的艾莉卡也在一旁。

艾莉卡：「大神，停手！這位是修道院的洛尼神父。」

洛尼：「我無事。只是太過突然，受了驚。係。」

眾裡尋她，艾莉卡就在眼前，大神馬上詢問她休息所為何事。

艾莉卡支吾以對：「嗯…那…大神…那…我…」

洛尼：「那，中斷你們說話，對不起…我找大神有用，係。」







艾莉卡：「那…大神…我…」

見艾莉卡有難言之隱，這樣冒著雨對話也不是，回到劇場再作打算。客席上，大神料艾莉卡定有重要事相告，決定先為洛尼解決，先著她先休息一會，之後再單獨相談。

客席只餘下神父和大神，罕見地，神父表現極度激動，

洛尼：「我要事相求！只有大神可靠！」「其實……艾莉卡在半年前，經已被修道院辭退…」「艾莉卡心靈很純潔，仕奉他人為樂，是修女的寶鑑。」「本來，我也不想辭退她……不過，已經是極限了，係。」

洛尼回憶起艾莉卡多年來的過失，嘆聲道：「開始是清潔…拜託艾莉卡清理聖堂，是我蠢……再回去觀察艾莉卡的時候，看到的只有粉碎的聖像…」「吩咐艾莉卡除草，她連花和木也拔走，將花壇夷為平地…」「也試過造飯…結果，未有受惠於艾莉卡造的湯那些人反遭遇到不幸…」「所以…半年前，我已申請將艾莉卡辭退。」

大神：「但為何艾莉卡還住在修道院？」

洛尼：「是啊。因為艾莉卡誤會了我們在鼓勵她。之後，艾莉卡更加努力，失敗也更趨嚴重…」

想到修道院的慘況，洛尼雙掌大力拍打桌子，站著大呼：「是…告訴艾莉卡『不要再來修道院』，請你替我傳話。」

大神剛想為艾莉卡辯護，聽到旁邊有一些雜音，見一個紅色的少女匆匆離去，大神心知不妙。那是艾莉卡，無意中，她聽到了神父剛才的說話，人生中貫徹始終的理想殘酷破碎，心靈嚴重受創。大神馬上趕出，大堂中，只遠遠看到艾莉卡眼睛水汪汪的望著自己，口中喃喃有語。

「大神…後會有期…」

看著艾莉卡顫抖的嘴唇，大神只想到這句話，

「艾莉卡，等等！」但喊破喉子，艾莉卡還是沒有理會…環看劇場周圍，已不見艾莉卡的縱影…

「怎麼了，艾莉卡來了嗎？」聽到外邊騷動，姬絲莉與各位走來門前。大神開始跟大家解釋。而這時候，艾莉卡在巴黎的一角，為自己的前路迷惘。

艾莉卡：「…我，要往哪裡好…」「討厭…又下雨…」

艾莉卡仍在巴黎流連，留戀著長大的地方…趁這段時間，大神們知道刻不容緩，展開搜索，尋找好巴黎華擊團重要的一位戰友「艾莉卡」。

劇場前，

姬絲莉：「…是嗎。洛尼那番話…」

歌莉歌：「那…太可憐了！不用辭退她也可以吧。」

花火：「現在，要盡快找尋艾莉卡…這雨中…」

洛庇莉亞：「我才不要啊。想走的傢伙倒不用理會。」

歌莉歌：「過份啊，洛庇莉亞！艾莉卡不是同伴嗎！我要去找她！」

姬絲莉：「艾莉卡是珍貴的同伴，絕不能失去她！我也去！」

花火：「我也去！沒有艾莉卡的花組，已全沒意義！」

洛庇莉亞：「奉陪不了友情遊戲呢。我去喝一杯哦。」

大神也展開行動，與各位一樣冒著雨，分頭尋找艾莉卡。





五、第二段自由時間 (22:30 至 23:00)

艾莉卡

▶ 地點：水邊之橋

進入事件後自由行動完結，詳見正文。

姬絲莉

▶ 地點：茶座(カフェー)

走到茶座，大神遇上姬絲莉。

姬絲莉十分焦急：「嘿！為什麼會這樣…」「還找不到…艾莉卡究竟在哪裡！」「艾莉卡不在了！誰能冷靜！」「艾莉卡與我同時入隊，是無可取代的朋友啊。」「那朋友在煩惱…我竟然什麼都幫不了…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
今できることを考えるんだ。	想想現在可以做的事吧。	↑
自分を責めるのはやめるんだ。	不要責備自己。	–
エリカくんが好きなんだね。	很喜歡艾莉卡呢。	–
Time Over	–	–

姬絲莉：「我…艾莉卡不知幫了我多少…」「…現在刻不容緩。對不起，我要走了。也拜託閣下。」

大神：「之後要回去劇場啊。」

姬絲莉：「當然，les Chattes Nories 是我們的家。我再在附近搜索一會，拜託你往其他地方搜索。」

歌莉歌

▶ 地點：市場

歌莉歌正在市場內搜索，

歌莉歌：「仍未找到…一郎…也未找到吧…」「呢…一郎…與艾莉卡一起…總會很愉快。一起睡午覺…一起造茶點…可一起幹了很多事啊。」「艾莉卡呢…快樂回憶…她跟我創造了很多。」

歌莉歌咬著嘴唇，抑制著淚水「可是…艾莉卡不見了…我…不要啊！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
コクリコ,今日はもう歸るんだ。	歌莉歌，妳回去吧。	↓
探そう……エリカくんを。	找尋艾莉卡吧。	↑
今は泣いちゃダメだ。	現在不能哭。	–
Time Over	–	–

歌莉歌：「艾莉卡一個人在哭啊，我不能旁觀。艾莉卡什麼時候也在我身邊…我笑的時候…生氣的時候…哭的時候…」「我想她陪伴的時候…她總在我身邊。」「所以……所以，今次我要陪伴艾莉卡。」「…我往那裡找，拜託一郎往那邊。如果找到艾莉卡…要連絡我…約定啊！」





洛庇莉亞

▶ 地點：市區酒吧(バー)

大神走往酒吧說服洛庇莉亞，
洛庇莉亞：「啊…這雨中，辛苦了。」「我在幹什麼也好吧？與你無關。」「『去找她』…你想那樣說吧？笑死了呢。同伴…傷害那同伴的你，有資格說那番話嗎？」「…不要打算帶她回來，你只會加予她悲痛回憶。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
……だしかにそうかもしれない。	……可能真是那樣。	↑
それでも,俺は連れ戻す!	即使如此，我也帶她回去！	↓
ロベリア……冷たんだな。	洛庇莉亞，很冷淡呢。	↓↓
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「我再講一次，與我無關。看你們為消減犯罪感而東奔西走，無資格批評我。」
酒保從內巷走入：「喂，洛庇莉亞。有人看有一個整身濕透的女人往東去了。」
洛庇莉亞：「蠢，蠢材！不要那麼大聲！」
洛庇莉亞只是外冷內熱，她亦擔心艾莉卡。
洛庇莉亞：「嘿…聽到了嗎。在東邊的。」「雖不知是否艾莉卡，但比起你們漫無目標地走好吧？喂，快滾。你們…有你們的處事方法吧？」「艾莉卡…拜託你們了。」

花火

▶ 地點：公園

花火正在公園搜索，
花火：「呀，大神…還在搜索…可是還未…」「那，大神…找到艾莉卡時，請不要責備她。艾莉卡需要的是溫柔說話。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
ああ,わかってるよ。	呀，知道啊！	↑↑
いや,怒らなきゃいけないよ。	不，一定要動怒啊。	↓
俺も自分が嫌いになるよ……	我也討厭自己啊。	—
Time Over	—	—

花火：「我…喪失Philip 時，也曾想逃避所有事物。所以…我好明白艾莉卡的心情…「我從大神及姬絲莉中獲得了勇氣…」「所以…今次我想給予艾莉卡勇氣…」「那麼…我再在附近搜索一會。大神，艾莉卡拜託你了。」

莎兒

▶ 地點：花屋

花屋前，莎兒在尋找艾莉卡。
莎兒：「呀，大神…艾莉卡，還未找到她啊。「大神，我不要。」「沒有艾莉卡的花組…我絕對不要…艾莉卡一直也與我們一起啊。「艾莉卡…如不再回到劇場…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
絕對に歸ってくるよ。	一定會回來啊。	↑
俺にはどうすることも……	我也無辦法…	↓↓
プリンを作って待ってよか。	造布甸等她回來吧。	↑↑
Time Over	—	↓

莎兒：「大神，是呢…各位以後也會在一起的…我，再找一會。大神，一定要讓艾莉卡回來。」

美露

▶ 地點：圖書館

美露正在圖書館前搜索。
美露：「呀，大神…這裡…並不在…」
背面看，美露十分疲倦，似快要不支，大神馬上慰問。
美露：「只是淋了一些雨…這樣子…無事的。」「比起我，要快些找尋艾莉卡…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
わかった,エリカくんを探そう。	知道，找尋艾莉卡吧。	↑↑
ダメだ!すぐ店に戻るだ。	不行！快回去劇場！	↓
もしかしてカゼじゃないか?	可能是感冒啊？	—
Time Over	—	—

美露堅持要繼續搜索，大神只好精神上扶持。
美露：「艾莉卡的性格…比起自己，最關心的一定是其他人。是從何時開始呢…我想要像艾莉卡一般的。」「那麼…我再在這裡搜索一會。」
大神：「如累了便回劇場休息吧。」
美露：「係…知道。我也不希望麻煩大家。那，大神…拜託了。」

格嵐

▶ 地點：劇場(シャノワールへ)

大神在劇場一帶搜索，順道向格嵐打聽情況。
格嵐：「…大神，還未找到格嵐嗎？」「真是…那孩子…知道令到多少人擔心嗎？」「那孩子呢…不敢誠懇地說自己想回來啊。拜託了，大神，一定要帶艾莉卡回來。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
必ず連れて歸ってます。	一定會帶她回來。	↑
……自分に出來るでしょうか。	……我能做到嗎？	↓
はい,歸ったらお說教ですね。	係，回來後要訓導她。	↑↑
Time Over	—	↓↓

格嵐：「是呢，竟然不知道這麼多人為她擔心。呀呀，拜託了。這場雨…那孩子一定濕透了。我弄暖房間，等待艾莉卡…我會一直等。」

僧

▶ 地點：大神家(大神のアパート)

僧剛好在大神家一帶搜索。
僧：「啊，隊長！艾莉卡不在這裡啊。」「格嵐說艾莉卡出走了…出擊的時候弄壞光武…任何時候也闖禍，又妨礙維修…不是啊，我們在維修的時候，她總會幫忙打亮光武。還有…多謝我們讓她幫忙道謝…那樣的孩子…不能棄她於這場雨中不顧。」「那甚麼那傢伙會離開…可以告訴我嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
自分を責めているんだ。	在責備自己。	↑
俺が……惡いんです。	是…我錯。	↑↑
華擊團がイヤになったのでは。	討厭了華擊團吧。	↓
Time Over	—	↓

僧：「隊長，你不認為她麻煩吧。有你這樣好的傢伙照顧，她總會回來的。嘿…拜託了。我再在這裡找一會。隊長啊，告訴我不是獨個兒的。是吧，隊長。」

迫水 典通

▶ 地點：日本大使館

大神先往大使館去，打聽消息。
迫水：「是那事嗎…格嵐告訴我了。對不起呢，我沒有情報。」「還有…我有個問題。你，知道自己的職務嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
巴里を守ることです。	保護巴黎。	—
巴里華擊團を育てることです。	培育巴黎華擊團。	↑
Time Over	—	—

迫水：「我也你也知道…要為華擊團的隊員找補缺可不容易。而你…正值喪失一位珍貴的隊員，你知道那嚴重性嗎？」「如果知道…就快去找艾莉卡。還有…大神。找到艾莉卡後，要立刻為她暖身。在雨中，她一定受凍了。」

艾朗警官

警署前，艾朗問大神需否幫忙。
艾朗：「喲，大神。在雨中，傘也不撐，在幹什麼？」「艾莉卡走失去了…知道，本官也幫忙。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗
よろしくお願いします。	拜託了。	↑
ご迷惑では……	不會麻煩吧……	↑↑
シャノワールの問題ですから……	是les Chattes Nories的問題，所以……	↓
Time Over	—	—

艾朗：「不用客氣啊，大神。加上，沒有艾莉卡，雪菲兒也會傷心吧。發現後，我會通知les Chattes Nories。本官現去搜索，失陪了。」

洛尼神父

▶ 地點：教會

艾莉卡有可能回到教會，大神順道一看，但只找到洛尼神父。
洛尼流露出後悔的樣子：「呀，大神…艾莉卡也沒回來嗎？」「我現在才感到後悔…係。」「我沒有考慮到艾莉卡的心情，只責怪她闖禍…艾莉卡只是用她自己的一套努力…我竟然沒嘗試了解。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛尼
……おまえの責任です。	……是你的責任。	—
今は探すが大切です。	現在首先要找到她。	↑↑
考え直していただけませんか。	可以重新考慮嗎？(指辭退一事)	—
Time Over	—	—

洛尼：「只祈禱也沒用，神亦要靠雙手親力親為。我去準備熱毛布和湯。」但堅持：「可是…不能讓艾莉卡回教會…」

德露管家

▶ 地點：寶美家(ブルーメール邸)

大神往寶美家打探，詢問德露管家，但她也不知道艾莉卡身在何方，大神只好繼續尋找。







六、被封印的力量

總動員搜索，半小時後終於傳來消息。透過通訊器，大神知道艾莉卡在水邊之橋上，立刻趕去。
橋上，艾莉卡獨自在飲泣。大神前，艾莉卡開始透露自己的心底話。

艾莉卡：「大神…我真傻瓜。」「呀～呀，巴里華擊團中落第…又被修道院辭退…我一點也不知道！所以才會落第呢。哈哈…」
艾莉卡強顏歡笑，大神更是痛心。
艾莉卡：「回去…呀，是嗎？我連可歸的地方也沒有了。」
大神：「les Nories Chattes 需須你啊。」
艾莉卡：「劇場…我不想回去…」「因為…因為…再…不想…麻煩…大家…」
說話中途，艾莉卡不支暈倒，大神趕忙抱起艾莉卡。摸摸艾莉卡的額頭，是發熱，大神只好先帶艾莉卡回家，再作打算。
回到家中，艾莉卡已清醒，生怕艾莉卡沾上感冒，大神著艾莉卡先洗澡暖身，換上衣服休息一晚。
艾莉卡洗澡時，讓大家放心，大神以通訊器聯絡格嵐。
格嵐：「治癒隊員受創的心靈也是隊長的工作，努力吧。」
就這樣，格嵐將重擔交給大神。

通訊完畢時，艾莉卡恰好洗完澡，用大神的恤衫當上裙子穿著，看著通訊器，知道大家已經知道她身在大神家。
大神：「先休息吧。」
大神與艾莉卡坐在床子上傾訴。
艾莉卡：「雖然還有些冷，但無問題的…」「可是…我用了床，那大神…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
俺はいいから, お休み。	不用理我，快休息。	↑
日本人は床に寝るだ。	日本人是睡在地板的。	↑↑
じゃ, 一緒に寝ようか。	那，一起睡吧。	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「休息，那是命令嗎？不如一起睡吧，兩個人一起會更加暖啊。」
大神被天真的艾莉卡嚇壞，匆忙拒絕。



艾莉卡笑道：「哈哈，欺負大神了。說上來。是呢，日本人是睡在地板，又知道另外一個秘密了！那照你說話做吧。」

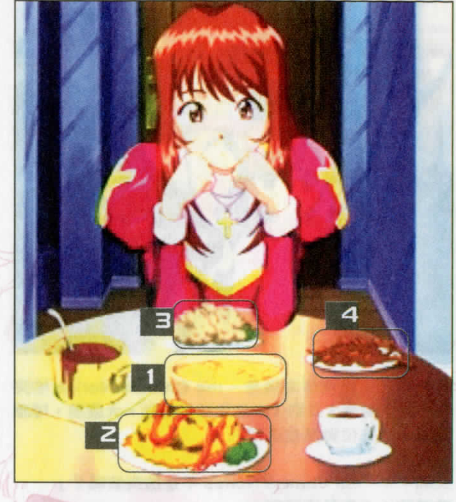
晚上，大神還是擔憂艾莉卡會靜靜離去，未能入睡。深宵中，大神生怕艾莉卡沒有熟睡，輕聲慰問艾莉卡。
艾莉卡：「不…總睡不了…」「呢，大神…各位…會討嫌我嗎？」「因為…我…冒失啊。神父也認為…我麻煩…瑪莉亞們的特訓中，只有我…沒有成績…」「我…討厭…冒失的我…」「所以…不想被討厭…當失敗的時候，我一定會笑。作為增添大家麻煩的補償…我要打起精神…」「可是…今次…有太多事…要笑…我很傷心…」
大神：「其實大家都很關心，喜歡妳啊。」
艾莉卡：「真的？」「大神也…很喜歡…我嗎？」「回答我，大神…很喜歡…我嗎？」
大神：「當然啊！」

Analog LIPS

選擇	艾莉卡
(最強)もちろんだよ。	↑↑
(強至最弱)もちろんだよ。	↑

大神堅定地回答，但艾莉卡沒有回應。
「喂，艾莉卡？」
艾莉卡：「我也…好喜歡大神啊…呀嗯呀嗯…我再吃不了…」
隨著一陣夢話，艾莉卡在不知不覺睡著，大神不再胡思亂想，一心睡覺。
睡夢中，大神被一陣光芒耀醒。大神看看四周，艾莉卡身軀發出一道光芒，是靈力形成的，大神想，這可能是瑪莉亞所指的真正力量…

同時間，在怪人的基地內，怪人首領華馬正籌備另一場攻勢。
華馬：「哈哈哈…終於知道那些小伙子的藏身處了。劇院『les Chattes Nories』，是伙兒們的基地…」「娜迪兒啊，用你的爪撕裂華擊團的小伙子們吧。」
娜迪兒：「知道，公爵大人。我一定將他們變成藝術！」
受命華馬，盡忠的娜迪兒馬上出擊，但誰不知，其實他效忠非人。她出擊後，華馬露出他卑鄙的真一面。
華馬：「娜迪兒去了。夜鴉啊，我給予你任務。」
夜鴉依然像是個詩人般說話：「有如藝術之神Muses，任何角色，我也會完美地主演啊。」
華馬：「那，我命令…你去看看娜迪兒的遺體，觀察巴里華擊團的力量。」
同出一徹，雷奧和夜鴉也認為娜迪兒死不足惜：「原來如此…橫豎是死，至少幫到『華馬』大人才死去，是那回事吧。」
華馬：「正是…所有生物都有各自功用。是吧，夜鴉。」
夜鴉：「…那女人僅有那般利用價值。我生活於黑闇，她怎配成為我的愛人。偉大的華馬大人啊。我夜鴉的舞台…請你盡情享受。」
華馬：「哈哈哈…巴里華擊團啊，在我掌心中起舞吧。」



有士別三日，刮目相看，華馬擺夜鴉一棋作後著實在明智，但亦棋差一著，他料不到巴里華擊團的實力比想像中還要強，與及另一個艾莉卡擁有未如背面般的未知力量。
華馬舉兵期間，大神又夢上多番在自己夢中出現的孩童小丑。
在詭異的空間內，小丑發出嘲弄，像小孩子般問大神一些既簡單也深奧的問題：「為什麼…為什麼人要建造城市？」「為什麼人要扼殺自然？呢…為什麼？」
多次夢境，這已不是偶然。大神追問小丑同時，映照著瞳孔的境像變回自己的房間，艾莉卡靠在面前，在叫早，大神夢醒了。
艾莉卡：「你起床了嗎，大神？你好像發惡夢啊。」
大神回想夢境，一切實在詭秘，但夢境似終是夢境，心想倒不用深究，便將之拋諸腦後。

艾莉卡：「是嗎…那，驅除惡夢，艾莉卡舞蹈了。」
艾莉卡雙手各自提起沙鎚，歌詞只是不停叫早，又跳又轉的為大神高歌了一曲。看著艾莉卡奇怪的舞姿，大神暗叫無奈。良久，艾莉卡終於舞畢。

艾莉卡：「表演了清爽的早上。」
大神：

Norami LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
さ, さわやかだったよ。	清，清爽啊。	↑
頭が痛くなってきたよ。	我感到頭痛啊。	—
自分で考えたのかい?	自已想的嗎？	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「好清爽吧。嗯，有些頭痛…那直至頭痛痊癒為止，我一直跳好嗎？」「轉個話題，我造了早飯。」
艾莉卡請大神吃個各款早點。

▶ Click Mode

註：須次序按，見圖示

▶ 每次選上適當的食物：

艾莉卡
↑

▶ 完成選項後：

艾莉卡
↑↑

吃過早點，經過一晚，艾莉卡心情也暢快多了，開始說服她回到劇場。可是，聽著大神勸告，艾莉卡只流露著困惑，沉默不語。







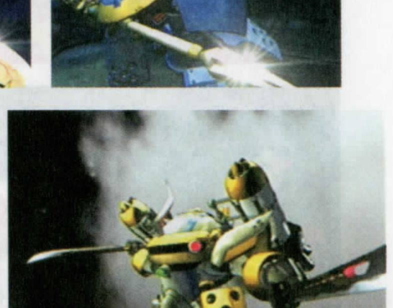




























寂靜中，通訊器傳來消息，les Chattes Nories 被突襲！知道消息，艾莉卡本能地拔足出動。大廈前，理應出擊中的各位竟然在這裡。

艾莉卡：「les Chattes Nories 不是被突襲嗎？」
歌莉歌：「那是慌話啊。」
姬絲莉：「即使正面來見你，艾莉卡總是逃走呢。」「艾莉卡…回來les Chattes Nories 。妳是珍貴的同伴。」
花火：「求求妳。艾莉卡。請回來les Chattes Nories 。」
歌莉歌：「艾莉卡不在可沒有意思啊。呢，回來啊。」
洛庇莉亞：「如果人手不足可會增加我的工作量啊…那…回來啊…蠢材。」
艾莉卡：「不過…不需要到我…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
悲しいことを言わないでくれ。	不要說令人痛心的話。	↑↑
俺たちは君が必要なんだ!!	我們需要妳！	↑↑
歸ってくるんだ,エリカくん。	回來吧，艾莉卡。	↑
Time Over	—	—

大神：「艾莉卡，我們需要妳啊。妳是無可取代的伙伴！」
艾莉卡深受感動，終解開了心結：「大神…各位…」「係…知道…」「雖然只會闖禍…或會讓大家增添麻煩，請多多指教！」
艾莉卡會來，各位也笑顏逐開，
歌莉歌：「好了！艾莉卡會回來啊！」
洛庇莉亞：「真是…不要讓人擔心啊…蠢材…」
同伴的友情和信賴，場面令人感動。可是這時候，大神又收到通訊，消息與剛才的一樣，這次是來真的，劇場真被襲擊，巴里華擊團馬上趕回劇場，再度全陣出擊。透過秘密通道，不消一貫，各位已換上制服，到達指令室。
格嵐看著營幕，毫不樂觀：「情況壞無可壞。」
美露：「由我解釋，本日10時，敵軍蒸氣獸在最前線警戒地域出現。」
莎兒：「一瞬之間攻到最終防線！」
美露：「有通訊！最終防禦線崩潰！les Chattes Nores即將受到攻擊！」
通話完畢，劇場傳來強烈震動，經已兵臨城下。

美露：「什，什麼？通訊頻道被入侵了！」
營幕上，娜迪兒盜用了巴里華擊團的專用頻道，向各位宣戰。
娜迪兒：「那醜陋的建築物…待我將之變成藝術。」「我只等5分鐘。馬上想想要如何死去，想想藝術的死法呢。」
敵人近在眼前，無從選擇，各位決定馬上出戰。
姬絲莉：「…荒唐！在這裡想也不是辦法，馬上出擊吧！」
洛庇莉亞：「等等！我們的光武不是強化蒸氣獸的對手！」
歌莉歌：「可是…可是…沒有戰鬥外的辦法啊！」

格嵐：「為應付這情況，我有個好消息，跟著來。」

滿以為沒有辦法的時候，格嵐另有對策，一行人爭取時間，隨著格嵐走到機庫。
機庫內還是舊樣子，但大家看著光武，都眼前一亮。每一部光武的武裝也強化了，蒸氣機關增強了一倍有多，尤如多了一副厚厚的裝甲，身形龐大得多，極其威武。
格嵐：「完成了嗎，僧組長？光武F2的改造？」
僧：「早完成了。已令它們變成了極強的機體。」「隊長，看看啊。les Chattes Nories維修班充滿自信的作戰『光武F2』。」「以紅蘭小姐的增加副件設改圖為藍本，我們維修班將光武F 加以改造。」「集帝國華擊團與巴里華擊團兩道力量的機體，這可厲害啊！」
洛庇莉亞：「紅蘭那傢伙…好技術呢。」
歌莉歌：「多得完奈的戰鬥訓練，我變強了！」
花火：「嗯，瑪莉亞也教曉了我們花組的基本戰鬥方法。」
姬絲莉：「櫻也讓我知道的團體合作的重要性…是吧，艾莉卡。」
艾莉卡：「…係。讓大家擔心了。」
格嵐：「艾莉卡也回來，巴里華擊團終於一條心了。我不會命令撤退，因為我相信你們。來，出擊命令！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
巴里華擊團,出撃せよ!!	巴里華擊團，出擊！	↑	↑	↑	↑	↑
ぶっちぎるぞ,エリカくん!!	拋開一切吧，艾莉卡！	↑↑	—	—	—	—
Time Over	—	—	—	—	—	—

敵人就在劇場之前，大神乘上新光武，約略試試新光武的性能，光武的能力果然大幅提升。
雖然裝甲加倍，但蒸氣機關相對增強，靈活性反而有所提升。另外，部份隊員的武器還有更替，火力更是強勁。艾莉卡的機槍換成火神炮，洛庇莉亞由單爪換成雙爪機，而花火的則由弩換成弓箭，還有其他隊員的武器也經過改良，必殺系統也有變化。
準備好後，大神們穿過秘密通道一出機庫便是戰場，及時截擊娜迪兒的進擊。

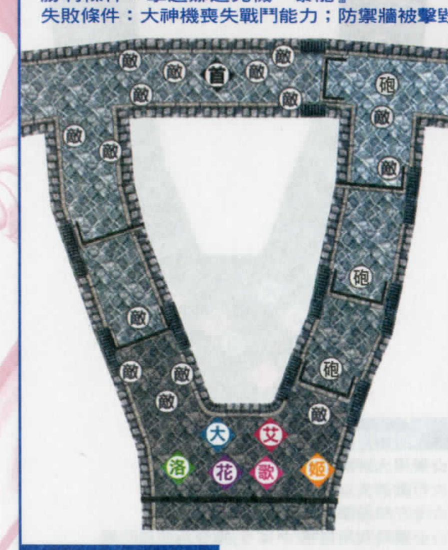
娜迪兒：「嘿嘿…時間到了。以為你們會反擊…算了。」



我會破壞les Chattes Nories 。」
「到此為止。巴里華擊團駕到！」
巴里華擊團擋在les Chattes Nories，為保護重要信念而戰。
娜迪兒也召喚出蠍子型蒸氣獸「暴龍」，娜迪兒在暴龍旁：「果然出來了…那才有價值讓我把你們製成藝術。」
洛庇莉亞：「嘿嘿嘿…像蠢材般執著呢。是嗎，艾莉卡。」
艾莉卡糊裡糊塗答：「係…是什麼？」
被漠視羞辱，娜迪兒被氣得手舞足蹈：「呀，嘲弄我！等著照，今天才是你們的死期！」
歌莉歌：「那是我們的台辭，我們的光武已力量大增。」
娜迪兒也不甘示弱，一揚手：「嘿，我的蒸氣獸也蒙公爵大人增加力量。」「上吧，Pawn 。殺死她們！」
娜迪兒一聲號令，戰鬥隨即開始。巴里華擊團成為les Chattes Nories最後防線，背水一戰。
les Chattes Nories 前昇起一道銅牆鐵壁，作最後的防禦，大神們也爭取時間，盡速擊倒娜迪兒，解除危機。
莎兒：「如果les Chattes Nories 的防禦牆被攻破，就是我們失敗。」
美露：「請盡早擊退娜迪兒的『暴龍』。」

第一輪戰鬥

勝利條件：擊退娜迪兒機『暴龍』
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力；防禦牆被擊毀



戰鬥重點：
☆善用艾莉卡與大神的合體必殺技
☆由利艾莉卡靈力不足，未能完全駕御光武，艾莉卡只有四個行動力
☆得到新光武的力量，蒸氣獸已不足為懼，只要先消滅劇場前的敵人，再從左路前進，集體圍攻娜迪兒可輕易取勝
☆左邊通道狹小，慎防隊員阻塞通道

戰鬥中事件

艾莉卡

▶ 出現條件：大神機與艾莉卡機互靠

艾莉卡：「呀…奇怪？理應這樣操作…」「呀，大神…好像有問題…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
自分の力を信じるんだ。	信相自己的力量。	↑
休んでいたほうが……	休息會比較好…	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「我果然不行嗎…」
大神鼓勵沮喪的艾莉卡：「是呢，我要相信自己。」
但艾莉卡只是強顏歡笑，心裡面卻想：「我剛才…笑得不造作吧…」

姬絲莉

▶ 出現條件：艾莉卡機與姬絲莉機相靠

艾莉卡：「姬絲莉姐姐，光武F2 的性能怎樣？」
姬絲莉：「我的絕佳…艾莉卡怎麼了？情況好像不大好…」
艾莉卡：「絕，絕好啊！我也要開動了！」
姬絲莉：「…是嗎？如果不適，不要勉強。」「艾莉卡…我與你是巴里華擊團最長久的伙伴，這時候，不是應該互相幫助嗎？」「嘻嘻…說了像隊長的話了。」
艾莉卡好感激：「姬絲莉姐姐…」

歌莉歌

▶ 出現條件：大神機與歌莉歌機相靠

歌莉歌：「這光武，好厲害啊！它在隨我意思般行動！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
油断しちゃ,ダメだぞ!	不能大意啊。	↑
ネコの繪は,また描いたの?	貓兒的畫，還有畫上嗎？	↑
Time Over	—	—

歌莉歌：「當然有畫上貓兒了！今次，組長們也有幫忙啊！我不會輕敵的。」

洛庇莉亞

▶ 出現條件：洛庇莉亞機與大神機相靠

洛庇莉亞看著自機的外觀：「呀…這光武真是的怪物。」



大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
確かにすごい性能だな。	性能果然厲害。	↓
確かに君のはバケモノだな。	你果然是怪物。	↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「我倒喜歡啊。嘿，正義的傢伙中有怪物存在，也真荒謬。不過，拿蒸氣獸作對手正好。」

▶ 出現條件：洛庇莉亞攻擊娜迪兒

娜迪兒：「什，什麼？新型的，我怎不知道！」
洛庇莉亞：「多可憐的傢伙啊…要恨，只恨那魷魚怪搜集資料不足。」
娜迪兒：「情報不足…公爵大人絕不會犯錯！」
洛庇莉亞：「那，妳是棄棋啊…你也逐漸像個怪人了。」
娜迪兒：「你嘴巴也不留人！那嘴巴，待我撕裂妳！」

花火

▶ 出現條件：大神機與艾莉卡機相靠

大神：「花火的光武F2 ，像是穿上裙呢。」
花火：「最初我也驚喜，但乘上後，就像接觸到日本的心靈一樣，心曠神怡…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
花火くんにビッタリだね。	好襯花火。	↑
俺もそっちに乘ってみたいね。	我也想乘上妳那邊。	—
Time Over	—	↓

花火：「呀，大神，多謝讚賞。呀，大神也想乘上這機體嗎…在這樣狹窄的地方，兩個人的…」很害羞地：「嗯，不是一起乘嗎…呀，我怎麼這樣失儀…嘻。」

戰鬥完結

七、天使

小試牛刀，加上特訓成果，巴里華擊團輕而易舉擊倒娜迪兒。劇場前，暴龍機蹲倒在地上，機件發生故障，冒出黑煙，但娜迪兒仍然不服輸，不肯逃走。
娜迪兒：「怎，怎會…公爵大人…竟然回報不了公爵大人對我的期望…」「公爵大人！將這巴黎，化成藝術…請將之變成藝術！」
執著纏擾著娜迪兒，在怨怒下，她與暴龍機再度化成碎片。成功保衛基地，大神率領巴里華擊團凱旋回歸，不過…華馬的後著「夜鴉」即將殺到…
大神們仍迷醉於新光武的力量，
姬絲莉：「超乎想像的威力。光武F2…非比尋常。」

























花火：「不只啊。確實，我們自身的力量也增強了！」
歌莉歌：「東京的花組各位果真厲害！」
艾莉卡：「各位好厲害！我要驅動已經好不容易了…」
洛庇莉亞也發覺到艾莉卡靈力不足，替她擔心：「嗯…艾莉卡，妳…」

「哦哦，新的完成品，看來那裡的公主並未能駕御呢。」背後天空上一陣破風聲，還有拍翼的聲音！回過頭去，居高臨下的屋簷上，夜鴉領著兩員蒸氣獸高高蔑視眾人。
夜鴉：「剛才的戰鬥，已成研究出你們的新力量…伴隨些微犧牲地呢。」「巴里華擊團諸位…今次要你們真正償還我舞台的罪。」「去啊，Pawn 們！狙擊那未能駕御力量的可憐公主！」
夜鴉目標顯然是未適應新光武的艾莉卡！
艾莉卡：「呀！是我嗎？」
驚訝同時，兩部Pawn已於死神一躍到地面，包圍著艾莉卡。
「各位，快掩護艾莉卡！」
異口同聲，各位馬上上前，可是迅雷不及掩耳，Pawn 一棒打向艾莉卡，艾莉卡無從躲避，捨身成仁，洛庇莉亞首先遭殃，倒臥在艾莉卡面前。
艾莉卡：「對，對不起…我…」
洛庇莉亞：「囉唆！好了，集中精神！」
天羅地網，一浪接一浪，Pawn 又接而一炮轟向艾莉卡，姬絲莉衝前舉盾擋格，炮彈貫穿盾牌，姬絲莉亦告倒地。
姬絲莉：「呀…這樣子…隊長，讓艾莉卡撤退！」

看著勝利的前奏劇，夜鴉在烏鴉型蒸氣獸聖靈麟上一路飛翔傲視。
夜鴉笑聲狂妄：「哈哈哈！全因善良的愚者啊…在余的調查下起舞吧…」「呀，保護憐弱的公主，受傷死亡的騎士物語…定會受永劫歌誦！」
為保護艾莉卡，大神們展開一道血肉長城，各位先後受害。而艾莉卡，聽著同甘共苦，好戰友們的悲鳴，心靈受盡良心的煎敖，淚水晶晶滴下。
艾莉卡嗚咽著：「為何…為何不動啊！動啊…求求你…」「神啊，我求你…我…一直也麻煩大家…不過…一次也好…只今次…請達成我的願望。請救助各位！求求你…神啊，予我奇蹟…賜我能拯救大家的力量…」

市街上，各位相繼倒下，大神單獨陷於苦戰，亦將相繼敗陣。
艾莉卡擁著大神：「大神！」
大神：「只你一個也好…快逃…」
事與願違，夜鴉親自出動，已在艾莉卡面前。
夜鴉：「完結了…我的悲劇中沒有平穩結局存在。有的，是恐怖和絕望…」「做夢的公主啊。奇蹟只會在夢中發生。那不襯托我的舞台…」「你們回憶的地方…les Chattes Nories 的遺姿，好好看著吧！」

聖靈麟發動攻擊，凝聚著力量，一道激光積存在口中，準備將巴里華擊團，與他們背後的劇場一併摧毀。
艾莉卡心有不甘：「不要…我不要這樣啊…」
聖靈麟機再沒有理會艾莉卡，向前發出強大的死光。像是死亡的先兆，腦海中，艾莉卡的回憶有如走馬燈般閃過，
艾莉卡：「不要！」

奇蹟地，聖靈騎與激光同時被一道聖光彈開，夜鴉為之一驚。
夜鴉：「何事！」
而劇場前，像受極光滋潤，巴里華擊團各部光武得以生，充滿力量，回復了機能。
各名成員逐漸站起來，
姬絲莉：「傷，傷患在痊癒…這究竟是…」

大神站起來，四周尋找艾莉卡，被嚇得壞了。大神跟前，艾莉卡閃耀著聖光，展開雙翼緩緩浮遊到天空，尤如天使一般，聖母一樣慈祥，降臨到劇場之上。
艾莉卡莊嚴地：「費心了…對不起。」
歌莉歌：「艾，艾莉卡的…氣氛有點不同啊。」
姬絲莉：「解放了…自身封印了的，真力正量…」
艾莉卡：「隊長，請命令…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
よし,一氣に反擊ぞ!!	好，一口氣反擊吧。	↑↑
エリカくん,無理するなよ。	艾莉卡，不要勉強啊。	↑↑
Time Over	—	↑↑

▶ 選項後：

艾莉卡
↑

艾莉卡：「多謝…我已經…無事…」「對付邪惡，要施以正義鐵鎚！」
大神率領各位展開反擊，但驟時，夜鴉施行幻術，天昏地暗，大神只有小心為營，謹慎展開戰鬥。

第二輪戰鬥

勝利條件：擊倒夜鴉的聖靈麟
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：

☆善用大神與艾莉卡的合體必殺技
☆行動前先以情報指令察看進路情況
☆沿左路進擊會比較方便快捷
☆必要時利用擋格(かばう)指令為成員防禦
☆聖靈麟依然擁有飛行能力，必須以射擊型武器破壞其飛行組件，其他成員才能擊中它

戰鬥中事件







艾莉卡

▶ 出現條件：大神機與艾莉卡機相靠

艾莉卡：「大神，費心了。請給予指令…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
なんだか,天使のようだよ。	好像天使一樣。	↑
いつとちがうような。	與平時的艾莉卡不一樣。	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「不用擔心。我沒有變，我還是我…」

花火

▶ 出現條件：夜鴉攻擊花火

夜鴉：「死之舞會啊，馬上開幕吧！將洋裙子染上鮮血啊！在我的旋律下，瘋狂地舞蹈吧！」
花火：「呀…蒸氣獸也增強了力量呢…」
夜鴉：「覆蓋著地面的愚蠢誘惑，要以死去完成義務。趁仍未適應新衣裳之時！」
花火：「…你們犧牲同伴，去偵察我們的弱點…我們則與同伴一起戰鬥！絕對不會輸！」

戰鬥完結







八、家

艾莉卡發揮出真正力量，眾人齊心合力，成功擊退夜鴉。聖靈麟發生故障，夜鴉仍不相信這是事實。
夜鴉對天發出怒號：「怎，怎會…一般人類竟能牽起奇蹟…」「神啊！你那麼希望我死嗎！那讓去看吧！我死亡的光輝！」
聖靈麟爆炸，幾經辛苦，大神們真真正正獲勝。
稍為放鬆，艾莉卡又變回老樣子：「好厲害，大神！成功了呢！」
太過興奮，艾莉卡冒失的老毛病再現，腳一滑絆倒在地上。
花火：「呀，艾莉卡，無事嗎？」
歌莉歌：「呀～，戰鬥完結後，變回冒失的艾莉卡了。」
艾莉卡笑道：「像是呢…嘻嘻。」
姬絲莉：「那笑容最適合妳啊，艾莉卡。」
洛庇莉亞：「其實…那樣子也好呢…艾莉卡還是冒失比較合襯。」
大神：「好了，勝利後，就習慣的那個吧。」
艾莉卡當然知道是什麼：「等久了！艾莉卡，去了！」
大伙兒以艾莉卡為中心擺出姿勢，艾莉卡高聲道：「勝利的姿勢…」「決定！」

艾莉卡回復自信，事件告一段落，大神們歡天喜地回到劇場，回復如常生活。此外，格嵐因教會不再收容艾莉卡，已為她整理好劇場閣樓的房間，作為她的家。第二天，各位替艾莉卡收拾行李搬家。
雖然天井的房間不算太過舒適，但有屬於自己的家，艾莉卡十分歡喜，與歌莉歌一個勁兒衝上床舖，跳綳綳的十分雀躍。而姬絲莉也坐到床子上，花火和洛庇莉亞亦在一角，大神亦是，好像一家人的，氣氛好溫馨。
艾莉卡：「這裡是我的房間…花費的上班時間是零呢。」
大神：「也好呢，倒不可之後也住在我家裡。」
洛庇莉亞：「那麼說…其實是一起生活的話可會十分麻煩吧？」
大神被說個中，臉都紅了。
花火：「不是？但大神…你臉很紅啊。」
姬絲莉：「荒唐的傢伙…我蔑視你。」
艾莉卡與歌莉歌還是在床上彈彈跳玩耍，
艾莉卡：「呀！這是我的房間！」
歌莉歌：「哈哈哈，艾莉卡好像小孩子！」
姬絲莉：「蠢話就到此為止，房間經已執拾好了。」
艾莉卡：「嘩！今天起這就是我的房間呢。」
「那…對不起。我是洛尼。係。」
洛尼神父不知何時走來，各位都感到驚奇。
洛尼：「那…我有事忘了告訴艾莉卡。係。」
艾莉卡：「係？忘了？」
洛尼：「我之前請求艾莉卡辭退修道院的工作…不過，我與修道院各位修女絕不是討厭妳。甚至，我們喜愛艾莉卡的開朗與破天荒的舉動。係。」

聽到洛尼們的真心實情，艾莉卡很感動：「神父…多謝。」
洛尼：「艾莉卡，隨時來教會遊玩吧。大家也在等你…係。」

艾莉卡：「係！我隨時來啊！」
隨著特訓與改裝光武，巴里華擊團已有實力與華馬一決死戰。而重拾到兩次勝利，華擊團各位也回復信心，可謂萬事俱備。劇場內，巴里華擊團上上下下在籌備最後之戰。
指令室內，
僧：「嗯，已製起紅蘭設計的特製雷達。」
格嵐：「那，測試吧。這樣便知道怪人們的總部。」
僧：「紅蘭是天才，教曉了我未曾想到的蒸氣使用法。」
讚賞中，各位望著營幕，地圖上，顯上範圍不斷收細，顯示的地方是巴黎聖母院。
美露：「推測敵人的總部位於巴黎聖母院。」
格嵐：「最後一戰終於來臨，你們準備好嗎？」
各位成員都非常堅定，
姬絲莉：「我們巴里華擊團任何時候都抱有戰鬥覺悟！是吧，各位！」
歌莉歌：「嗯，當然！艾莉卡回來後，團體合作更加完美啊！」
洛庇莉亞：「還有艾莉卡的厲害力量呢。是吧，艾莉卡。」
艾莉卡大力拍打桌子：「是！盡情打吧！」
艾莉卡拍太大力了，手有點痛：「嘿嘿…打，打太力了。」
歌莉歌被逗得大笑：「哈哈哈！真是，艾莉卡完全沒有半點緊張。」
大神：「用我們雙手爭取和平吧！」
戰略會議完畢後，眾人各自備戰。經過該次事件，艾莉卡重新得到力量，但她仍然為自己的力量感到憂心。
艾莉卡心中只想：「我…竟然有這樣的力量…我好害怕…」

最後一戰終於來臨，縱然各位都雄心莊志，但實在有太多未知數，大神們在此刻只能專心休息，以備之後一場硬仗。

次回預告

格嵐：「逼於無奈頒布疏散命令，巴黎死了。敵人在巴黎聖母堂，時限是夕陽前啊。下一話，櫻大戰第九話～受欄柵包圍的島～在愛的旗幟下，你們自己決定吧。」







第九話 ~受欄柵包圍的島~

經過多個月來連場戰鬥，最終戰鬥在即，慎重起見，巴黎政府展開了最後一次會議，決定詳細的戰鬥方針。
格嵐步往議事堂途中，會議經已展開。
議事堂內，
專員：「斯迪島(註：巴里中心的一個島)…敵人的總部竟然在被譽為巴里中心的地方…」
專員：「而且…敵人的攻擊力超越我們推測。」
專員：「多瑙河圍繞的斯迪島可謂是自然要塞…」
專員：「還有，被佔據的聖母院已被改裝，化成要塞寺院…」
專員：「法軍特別部隊組織的搶灘作戰，在敵人的力量面前，告敗終結…」
專員：「另外，地下中心部的妖力方仍在高速提升。強勁到即將可以摧毀巴里…」
專員：「……繼帝都東京，巴黎亦受到靈的災厄巡訪，這也是都市的因果…」
專員：「是呢…畢竟都市這東西包含了光與闇兩種相反的矛盾嗎…」
專員：「帝都東京擁有米田 一基統率的帝國華擊團。」
專員：「因此…帝都能從兩次靈的災厄中得救。可是，現在的巴黎…」
專員們人人自危，只怨天尤人，望天打掛，說是嘆息會倒是貼切。關係到巴黎和平，軍方情況如此危急，巴里華擊團是法國最後的希望，因此，格嵐更加無牽無掛，兵貴神速，他們要行動也更加容易。
「無問題的，這巴黎的未來…我希望你們交拜託給巴里華擊團。」
正看中這點，格嵐闖進議事堂。當然，有人請纓，唯利是圖的專員們當然樂於交託這重任予巴里華擊團，卸掉一切責任…
不過，巴里華擊團各位為著信念，亦義不容辭承擔這工作。

回到les Chattes Nories的作戰指令室，格嵐召集各位成員，展開訓話。
格嵐：「大人們有決定了…」「準備完畢後，巴里華擊團會往斯迪島搶灘，向巴黎聖母院展開總攻擊。」
姬絲莉：「終於要與華馬來個了斷…他已不是敵手！」
洛庇莉亞：「已不是敵手？你意忘了曾被打個落花流水嗎？」
花火：「是呢…上一次戰鬥，連一矢也擊不中…」
歌莉歌：「一郎，我們…變強了呢？…今次可以取勝吧？」
大神：







Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
大丈失だ,心配するな。	無問題，不用擔心。	—	↑	—	↑
また負けるかもしれない……	可能會再輸……	↑	—	—	—
正義は勝つんだ!	正義必勝！	—	—	↑	↑
Time Over	—	—	↓	—	↓

姬絲莉鼓勵各位成員：「不要擔心！我們既有光武F2，也具備團體合作！」
洛庇莉亞：「還有啊…到緊急時，艾莉卡會像上次一樣大顯身手吧…是嗎？」
艾莉卡莫明其妙：「嗯？」
歌莉歌：「妳忘了嗎？擊退烏鴉怪物那件事啊。」
艾莉卡帶點兒不安：「呀…係，係。交給我辦。」
格嵐回到正題：「攻擊巴黎聖母院前，已對巴黎全區頒布了疏散命令。你們去看看街上市民是否已疏散完畢。不過，公表向市民和警察所述的是大地震，不要洩露怪人們的事。」
各後先後離去，大神也隨各位往街上巡邏。離去前，格嵐有事交託。
格嵐：「等等，大神！我要些話告訴你，等一會。」…大神，艾莉卡她…有點兒古怪吧？怎麼了呢？拜託你啊…現在是重要時刻，我想排除所有不安元素呢。」
艾莉卡果然有心事，大神苦思著離去，乘上電梯。閉門時，艾莉卡也走進來，向大神傾訴。
電梯內，
艾莉卡顫抖著：「我…害怕。自已的力量…」「像我的冒失孩子…那樣的力量…絕無可能…輕易駕御…可能…還會因為我，令到大家受傷…」「想到那麼樣…這樣的力量，可能沒有還好…」「我…感到不安…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
まっすぐな心があれば大丈夫だ。	如擁有純真的心，無問題啊。	↑
悩んでいてもしかたないよ。	苦惱也不是辦法吧。	↑
俺がついているから大丈夫だよ。	有我在，無問題的。	↑↑
Time Over	—	↓

艾莉卡憂心地再問大神：「大神會照顧我？那麼…如果我再闖禍，給大家麻煩呢？」
大神：「艾莉卡，不用擔心。即使怎樣，我也會保護妳。」
經大神輔導，艾莉卡重拾自信：「…大神，多謝。我會努力。也有大家在嘛…是呢。我已不再孤獨呢。要幫忙大家，我也得努力。那麼，我去巡邏，看看所有市民疏散了沒有呢。我去了。」
艾莉卡回眸看著大神，但電梯門還未開啟，一個勁兒撞上了大門，好不疼痛。
艾莉卡抱著頭蹲了好一會兒…
良久，門終於打開，艾莉卡紅著臉離去。
大神也想這才是艾莉卡呢…也開始巡邏。



一、第一段自由時間 (14:00 和15:00)

帝國華擊團

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
頻道：13510

大神連線到帝擊總部，與瑪莉亞們通訊。
主畫面上，
瑪莉亞在房間內：「隊，隊長！巴里與帝都兩處竟然可以互相通訊…難以置信。」
大神：「嗯，是偶然的，我好開心。」
瑪莉亞：「係…我也是。我感謝這次偶然。說上來，隊長，我事想問你。」「剛才探測到巴黎有異常強的妖力反應…」
紅蘭也由花組支部來電：「這裡花組支部！瑪莉亞，緊急聯絡啊！…大神！怎麼了？巴里與帝都通訊，沒有可能吧！」「這也…我真是天才！」
完奈亦由帝都的房間來電：「現在不時候說那些事吧？」「嗯，怎麼樣，？巴黎發生了什麼異變？」
大神向三位複述：「les Chattes將要向敵總部發動總攻擊。」
瑪莉亞很擔憂：「…隊長，請小心。敵人可能有所企圖。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中辭
危險は覺悟の上だ!	危險乃在預料之中！
慎重に作戦を行うよ。	謹慎地展開作戰吧。
光武F2があれば大丈夫だよ。	有光武F2，無問題的。
Time Over	—

完奈：「敵軍總部一定有敵署。」
瑪莉亞：「係…要攻擊敵人總部，有曰須動用敵軍的三倍兵力（孫子兵法）。」
紅蘭：「即使有我與僧組長製造的光武F2，也有可能陷於苦戰。」
完奈：「不過…隊長一定會勝利。我保證。」
此時，映像開始糢糊。
瑪莉亞：「…電波訊號減弱了…」「隊長，請取得勝利。為巴黎重拾和平。」
完奈：「隊長一定行的。你是拯救帝都的英雄。」
紅蘭：「大神，努力吧！我在帝都支持你。」
大神也抖擻起精神，
瑪莉亞：「那才是…我們的…隊長。請…努力…」
通訊中斷，大神繼續巡邏。

艾莉卡

大神往教會巡察，內裡，艾莉卡在專心祈禱，並沒有發現大神。
艾莉卡：「由開始直至終結之子啊…用自身智識制御萬象之子啊…在任何地方亦受到祝福之子啊…我位於天庭







之父啊…我們為保護這巴黎，要引發龐大的戰爭，那是危險的戰鬥。「說不定…會失敗。不…說不定會死。」「不過，這是我的使命。我被授予這不思議的力量開始時已有覺悟。」
看著這麼悲傷的艾莉卡，大神不禁上前安慰。
艾莉卡又驚又喜：「大，大神？」「那…我…感到不安…真的能取勝嗎？」
大神：

Norami LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
神さまが助けてくれるのさ。	神會幫我們啊。	↑
俺たちは負けはしないさ。	我們不會輸啊。	↑↑
……もうダメかもしれない。	……可能真的不行。	↓↓
Time Over	—	↓

艾莉卡：「是呢！正義必勝！神也有曰。」「有神和大神在，像乘上遊輪一樣，無問題呢。」

▶ 後見事件後一文，而如果艾莉卡的好感度在三甲之內，會追加以下一段劇情：
大神與艾莉卡一起蹲在地上祈禱。
艾莉卡：「那…大神…可以與我一起祈禱嗎？」「神啊…請…保護我重要的人的生命。為那樣…即使…要了…我的命也不要緊。」
大神：「重要的人？」
艾莉卡：「聽到了嗎…沒辦法呢。那，我只提示啊…」「是黑髮，溫柔的人…嘻嘻嘻…說出口了。」
黑髮，溫柔的人？大神心想，這巴黎沒有這個相識啊…他是？大神實在摸不著頭腦。
事件後：
艾莉卡：「那麼…向神祈禱後…我也去巡察呢。」

姬絲莉

▶ 地點：餐廳(レストラン)

經過餐廳，了無一人，姬絲莉看到大神，從一旁走出。
姬絲莉：「在那裡的是隊長？」
「不用擔心，這附近已沒有市民。」「隊長…你對這巴黎有什麼感覺？」
姬絲莉遙遠著天空，訴說自已的感受，大神在一旁聽著。
姬絲莉：「巴黎對我，和寶美家的名譽而言，是塊要保護的土地。」「我…會保護這巴黎…之後，我的子女亦會繼續守護吧。」「可是，身為異邦人，對於你，這巴黎是什麼？…告訴我。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
君たちが住む大切な街だ！	是妳們居住的寶貴城市！	↑
かけがえのない第二の故鄉だよ。	無可取代的第二故鄉。	↑↑
……しかたなく任務で來た街だ。	……無辦法，因為任務而來。	↓↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「是嗎…你也愛這巴黎吧…那麼，我不用憂心。」「隊長…這戰，絕不能輸…無論怎樣。」
後見事件後一文，而如果姬絲莉的好感度在三甲之內，會追加以下一段劇情：
姬絲莉有點兒害羞，請求大神：「…隊長，可以發誓嗎？對這斧發誓，解救巴黎…」
大神欣然答應：「當然好。」
姬絲莉提出愛斧，兩個人一起緊握著斧發誓：「姬絲莉，寶美…對乃我半身之斧發誓，會解救巴黎。」
大神亦隨著：「大神 一郎…對姬絲莉之斧發誓，會解救巴黎。」
姬絲莉：「還有…也保護我。我也…會保護你。好嗎…」
大神堅定地：「當然。我也可發誓。」
姬絲莉滿心歡喜：「嘻…那說話…尤勝萬軍。」
事件後：
「…我在再在這裡巡邏一會。拜託你往別的地方。在les Chattes Nories 再會吧。」
大神繼續巡察。

歌莉歌

▶ 地點：市場

歌莉歌在市場附近巡察，
歌莉歌好傷感：「呀，一郎，巡邏辛苦了。這裡已沒有其他人啊。」
「本來任何時候都很熱鬧…沒有人的市場，好…冷清呢。」
大神為鼓勵歌莉歌，堅定地：「戰鬥完結後，各位都會回來。」
歌莉歌也重拾信心，該時，
「瞄！」的一聲，市場一旁，有一隻貓兒經過，吸引到歌莉歌注意。
歌莉歌：「呀！一郎，那裡！有貓兒啊！」
心愛的歌莉歌自自然然蹲在地上，抱起該隻貓兒呵親。
歌莉歌：「嘩，好可愛！怎麼了？與主人失散了嗎？」
貓兒也喜歡歌莉歌，輕輕用舌頭騷歌莉歌的臉蛋。
歌莉歌：「嘩，好癢啊！不行啊，不能舔那地方！」
「呢，一郎，直至找到它主人為止，我可以收容它嗎？
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
コクリコなら,安心だな。	歌莉歌收養，我可放心啊。	↑↑
飼い主が見つかるまでさよ。	直至找到主人為止啊。	↑
……ダメだ,放っておくんだ。	……不行，不要理會牠。	↓↓
Time Over	—	—

歌莉歌決定收容貓兒：「交給我吧！直至找到牠主人為止，我會照料牠。嗯！來我家，給你暖的牛奶。」
「名字要怎樣呢？主人不在，也不知道牠的名字…」「是呢…那麼，我給牠我最喜歡那人的名字！」
大神：「嗯，是誰？」
歌莉歌很難為情，死守秘密：「嗯…那…嘻嘻…是秘密啊。」

▶ 後見事件後一文，而如果歌莉歌的好感度在三甲之內，會追加以下一段劇情：
歌莉歌稍分心，貓兒頑皮的跳到地上，想自行離去。
歌莉歌很慌張：「呀，不能逃啊！一朗，快捉著牠！」
歌莉歌與大神一起撲前，差一點碰上了對方的臉，不過，慶幸也捉著了貓兒。
離大神只有幾公分，歌莉歌定睛望著，心亂如麻，過了一會才記起要捉著貓兒。
接而告誡貓兒：「呀，一郎。怎可以逃走！」
大神驚愕：「嗯！剛剛，你叫貓兒做一郎嗎？」
歌莉歌馬上解釋，賭氣向大神裝個鬼臉：「沒，沒有啊！一郎欺負人！不理你！」
大神暗想，難道歌莉歌喜歡的就是…沒可能的，最後之戰在即，大神極力制止自己胡思亂想，緩緩整理自己心情。
事件後：
歌莉歌跟大神道別：「…那，一郎。我帶這孩子走了。」

洛庇莉亞

▶ 地點：公園

公園內，洛庇莉亞在閒遊，大神上前干涉。
洛庇莉亞坐在欄杆上：「依然無變，你還是那麼熱心工作呢。」
「這裡沒有任何人啊。即使連野狗也逃走了。」「城市內已沒有任何值錢的東西。實在吶悶呢。」「嘿…本來…我應在監獄中…身負1000年刑期。」「一想到我居然為這巴黎而戰鬥…我也驚訝這人生。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
刑務所が懐かしくなったのか?	你掛念監獄嗎？	↑
俺がいなくてさびしかったか?	我不在，你感到寂寞嗎？	↑↑
……火事場ドロボウはやめろよ。	……不要趁火打劫啊。	↓↓
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「嘿，趁火打劫？不用去偷的勾當，你認為我會幹嗎？」
大神：「那沒有我，你感到寂寞嗎？」
洛庇莉亞捧腹大笑：「哈哈，你從那裡來的自信心…不過，監獄真的改變了我。」「嗯…差不多要走了。好！」
洛庇莉亞從欄杆落下，
「說上來，我記起了…在監獄，太過空閒，我苦思到一件奇妙的事。牆壁外和牆壁內…哪一面是裡面…哪一面才是外邊呢。」「地球是圓的吧？那麼，被包圍的是狹少還是廣闊，只是那樣相差，沒有兩樣啊。」

▶ 後見事件後一文，而如果洛庇莉亞的好感度在三甲之內，會追加以下一段劇情：
洛庇莉亞：「不過…現在不行了。我在這世界找到我珍貴的東西…」
又一轉口氣：「才不會！那麼，我去找找值錢的東西。」
洛庇莉亞打算偷竊，大神馬上阻止，但反被洛庇莉亞一







閃身，繞到自己背後，鎖個正著，大神手臂關節被扣，整個人動彈不得。
洛庇莉亞：「那麼…你要好好捉緊我…只有你啊。可以捕捉到我的…」
「不過啊…比較被捕，我性格比較喜歡捕捉。隊長，覺悟吧。」
事件後：
洛庇莉亞：「再見，隊長！要努力工作啊。」

花火

▶ 地點：墓地

墓地內，花火在拜祭Philip
大神將剛購買的花束交給花火，花火：「呀，大神。」
「辛苦了…對不起，在巡邏中…」
大神：「不要緊啊，花火在拜祭嗎？」
花火：「係…我想跟他作最後一次道別。」
說話中，聽到花火有意一死，大神馬上鼓勵花火。
大神：「花火，不是最後啊。我們會回來…在戰鬥中勝利歸來。」
花火重燃生存意志：「是呢…會回來呢。」
大神：「我也可以跟Philip 打招呼嗎？」
花火：「係，拜託你。我想Philip 他也會歡喜。」
大神上前拜祭Philip ，
大神：「Philip…」

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
俺生は歸ってきます。	我們活著會回來。	↑↑
花火くんは俺が守ります。	我會保護花火。	↑
俺たちはダメかも……	說不定，我們不行了。	↓↓
Time Over	—	—

大神：「我會保護花火，我們會活著回來。」
花火難掩害羞的神情：「大神，多謝…Philip…我從大神身上知曉生存的美妙。Philip…你也喜歡大神吧？」
「那，我走了，我會再來呢。」

▶ 後見事件後一文，而如果花火的好感度在三甲之內，會追加以下一段劇情：

花火：「呀…那…大神…」「於日本，在承諾的時候…會勾手指呢。」
為表意志堅決，花火與大神勾過手指，相約在戰鬥中雙雙回來。
花火：「活著回來吧…這戰鬥內…請不要讓我孤獨一人的。」
大神：「花火…我承諾。一定要活著回來…與大家一起。」
勾著對方手指，花火哼起兒時的童謠：「係…是呢…～勾手指，如說慌要被千枝針所刺～，～勾手指了～。」
事件後：
花火：「大神…那…失陪了。」

莎兒及美露

▶ 地點：迪拓魯廣場(テルトル廣場)

廣場內，美露及莎兒發現一個孩子走失了，不知如何是好。
莎兒抱著孩子，美露則在一旁加以照料。
美露：「係…走遲了的只有這孩子…」
莎兒：「像是哭累了睡著啊。」
看著悲慘的小孩子，美露與莎兒非常擔憂能否戰勝怪人華馬。
美露：「大神…這戰爭完結後，這孩子便不用哭泣吧。」
莎兒：「會回到每天都開心渡過的日子吧？無問題吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
俺たちの任務は笑顔を作ること。	我們的工作是凝造笑容。	↑↑	↑
この巴里は俺たちで守るんだ!	這巴黎由我們保護！	↑	↑↑
あきらめた方がいいかも。	放棄可能比較好。	↓↓	↓↓
Time Over	—	—	—

大神提點下，美露和莎兒重新振作，
莎兒：「是呢，讓大家歡笑乃我們的工作！」
美露：「我們要振作，可是les Chattes Nories 的成員呢。」「那麼，我們帶這個孩子去避難。」
莎兒：「大神，要小心巡邏啊。」

格嵐及僧

劇場前，僧與格嵐在商量。
格嵐：「大神，街上的情形怎樣？」
僧：「…繁榮的巴黎也沉寂了。像是另一個城市啊。」
格嵐：「是呢，這樣平靜的日子，巴黎上可謂史無前例呢。」
看到這樣的巴黎，格嵐將所有希望都交託給巴里華擊團隊長大神－－巴黎最後的希望。
格嵐手放到大神肩上：「大神…你不要忘了這點。建築物與街道只要修理便能復原。但人的心可不行。特別是…失去愛入的心靈創傷…那最是殘存啊…永遠地。」
僧：「隊長啊，我也拜託你。請讓巴黎的人…不致再度悲痛。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐	僧
俺たちで未來を作りましょう!	待我們去創造未作吧！	↑↑	↑↑
安心して俺に任せてください。	放心交給我吧！	↑↑	↑↑
靜かな巴里もいいものですね。	平靜的巴黎也不錯呢。	↓↓	↓↓
Time Over	—	—	—

大神：「一起努力吧！」
大神當頭棒喝，格嵐頓然清醒：「嗯，是呢…我也太懦弱了。」
僧：「未來嗎…簡直是吹牛，不過出於你口，我可以放心。」
格嵐：「…孩子們拜託你了。雖然逞強，但還是小孩子…她們也應感到不安。告訴她們，你就在她們身邊吧。」「嗯，說話到此為止。大神，你再去也巡察吧。」
僧：「光武F2交由我整理，你放心去。」
大神繼續巡察。

迫水 典通

▶ 地點：日本大使館

大神往大使館去，但內裡空無一人。
大神高聲大叫：「有人在嗎！在的話請回應！」
桌子下傳來巨響，迫水大使探出頭來，他被大神嚇驚，頭部撞了一記。
迫水：「痛痛…大神啊…不用那麼大聲啊，嚇倒人了。」「嗯…我還要整理文件…哈哈，是首尾啊。」「這麼說，可能你會取笑，我實在害怕…如果，保護不了巴黎…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
俺たちに任せてください。	交給我們辦吧！	↑
大使!情けないですよ。	大使！太無志氣了！	↑↑
……あきらめてください。	……放棄吧。	↓↓
Time Over	—	—

迫水打起精神，目光回復光采：「…是呢…我們未能放棄。」「我…再留在這裡一會，大神回去工作吧。」

艾朗警官

▶ 地點：警察署

警署前，大神遇上艾朗，他還在巡邏，仍未避難去。
艾朗：「喂，你聽不到疏散命令嗎！快去避難所。」
「呀，你是…大神？你說我也在巡邏？你也是嗎？」「格嵐命令嗎…是嗎…不過，大地震差不多來訪，快避難去！」「政府公表說兩三日後便能回來，忍耐一下吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗
わかりました,すぐ避難します。	知道，我馬上避難去。	↑↑
警部は避難しないのですか?	警官不用避難嗎？	↑
避難しても無駄です……	避也無用處啊……	↓↓
Time Over	—	—

艾朗：「總之，大神快避難吧！我巡邏後也會去的。格嵐就拜託你了。還有…也替我向雪菲兒問好。」

德露管家

▶ 地點：寶美家(ブルーメール邸豪玄開關)

寶美家內，德露仍獨自留在寶美家打掃，堅持到最後，不肯撤走。
德露：「大神，你沒聽到疏散命令嗎？」「小姐她背負著重大使命，即將要拼命戰鬥。」「那麼，我的使命則是守護小姐可以歸來的家。」「我不會疏散！背負著寶美家的名譽，我不會離開這裡！」











大神：



Normal LIPS

選擇	中譯	德露
グリシーヌが心配します。	姬絲莉會擔心啊。	↑↑
さすがはメイドの鑑ですね。	果然是女傭的典範。	↑
いいから避難してください。	怎樣也好，快去避難！	↓↓
Time Over	—	—

德露：「你也說得對呢…可能是呢，大小姐也會擔心…她為人很善良…」「再者，我待奉的是大小姐，而不是屋邸，是那回事吧。」「…大神，作為女傭，我錯了。我現在去避難　大神…大小姐拜託你了。」

洛尼神父

▶ 地點：教會
時間：艾莉卡的事件後

洛尼神父仍堅持留守教會，不肯離去。
洛尼：「我知道，係。可是…這大地震中，會有人喪失家園和親人吧。」「為了他們，我不能離開教會。」「不是所有人都像大神般堅強，我想成為那些受靈受創者的支柱…請你明白。係。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛尼
ダメです,避難してください!!	不行，請離去！	↑↑
俺が教會を守ります。	我會保護教會。	↑
……他の人は放ってでも避難を!	……不理會其他人也得離去！	↓↓
Time Over	—	—

大神憤然地：「如果沒有神父，其他人要怎麼樣！快離去！」
神父終於也明白大神的心憶，釋然離去。
神父：「那我走了，大神也快離去吧。」

羅侖氏卿

▶ 地點：馬戲團(サーカス)

馬戲團前，大神遇上羅侖氏，他擔心歌莉歌，前來看看她是否已離開。
羅侖氏：「大神嗎…你知道歌莉歌在哪裡嗎？她好像不在就近的避難所。」「已去避難？我早相信格嵐會照顧她。我放心了，大神…歌莉拜託妳了。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
わかりました,お任ください。	知道，交給我吧。
俺の方こそ,世話をされています。	我才承蒙照顧。
コクリコなら一人で大丈夫です。	歌莉歌一個人沒有問題的。
Time Over	—

羅侖氏：「大神，拜託了。那孩子的笑容是無可取代的寶石。那麼，我也要去避難了。大神也小心。」

巡察完所有地方，所有市民均已疏散，大神也回程往劇場。中途，大神收到通信，劇場探測到巴黎聖母院有異常反應，遠處也傳來聖母院的「噹噹」鐘聲，事不尋常。大神跑上山坡，探頭望去聖母院，只見天生異像，黑雲覆蓋著整個巴黎。閃光陣陣劃破天空，更見詭異。大神仔細觀察，一個龐大的不明飛行物體漸漸從天空探出頭來！那是惡魔，大神不敢相信！再留意，出現的惡魔是個惡魔頭像，脖子連著的是一艘天空母艦。惡魔母艦腹部露出一枝長炮，對著巴黎的市街，大神繼而看到的是一遍火海煉獄。
一道強光由炮管射向巴黎市中心，強光伸延到各市街分道，火光處處。然而，在煉獄之後的是冰冷的世界，另一道極光將包容所有火炎，巴黎所有事物也變成冰塊，在溫差之下，方圓幾丈的世界都頓時了無生氣，，變成死寂的世界。
幸而大神身在災區之外，才檢回一命。
在巴黎聖母院總部，獅王雷奧與統領魷魚怪華馬為是次轟炸和示威感到成功和滿足。
雷奧：「利用都市充滿的妖力，空中炮台「惡激雷」…令人驚訝的威力！」
華馬仍然安坐在皇座上傲視：「哈哈哈…今次不過是本座的雅興。」
雷奧：「那，那麼…惡激雷的攻擊力還會提升嗎！」
華馬：「正是…下次攻擊之時，巴黎這城市將會蒸發。」
雷奧：「但是，華馬公爵！下一攻擊預定於何時實行？」
華馬：「直至吸收到足夠下次攻擊的妖力…明日日出之時吧。」「雷奧啊，明天日出前，給我拖延時間…不要讓小鬼們阻礙。」
雷奧：「是巴里華擊團…吧。交給我辦，他們的首級…我會將之獻給公爵。」
華馬：「我等著…哈哈哈…」

沉醉於勝利中，華馬與雷奧並沒有發現他們對談的內容經已洩露。一子錯，滿盤皆落索，華馬該著成了及後戰術的最錯敗筆。
離巴黎聖母院遠處的一處屋簷上，一名禮服銀髮的少女和另一名紅衣裝的貴族已透過望遠鏡洞悉華馬的計劃。
銀髮少女：「…對話內容，全部記著了」
貴族少女：「嘿嘿，即管囂張吧！」
回到les Chattes Nories，由於事出突然，格嵐馬上展開召集。

作戰室內，所有人已齊集。
美露：「由於空中炮台的攻擊，巴黎市內四處地方已遭完全摧毀。」
莎兒：「所有地域都疏散完畢，並沒有死傷者。」
格嵐：「…上以是災害情況。」
姬絲莉很憤怒：「不可掉以輕心。不能再容他們為所欲為。」
歌莉歌：「不過啊…既然持有那樣庸害的武器，為何不攻擊這裡？」
格嵐解釋：「這les Chattes Nories曾經被襲擊，在教訓下，強化了靈的結界。」
洛庇莉亞：「但也不是安心的時候吧。即使les Chattes Nories無礙，巴黎要覆沒了。」
糊塗的艾莉卡終於慌張起來：「巴黎覆沒！事很重大！要怎麼辦？」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
よし,すぐに出擊だ!	好，馬上出擊！	—	↑	—	↑	—
まずは情報を集めるんだ!	首先要搜集情報！	—	—	↑↑	—	↑↑
(中途消失)……俺たちも避難しよう。	……我們也避難去吧。	↓↓	↓↓	—	—	↓↓
(中途出現)神さまに祈ろう!	向神祈禱吧。	↑↑	—	↓	—	↓
Time Over	—	—	—	—	—	—

「各位，已搜集好情報嗎？」
「…只要收集正確的情報，加以明確分析，再訂立明確的方法…」
「要勝利很容易嘍！」
會議中，電梯內再有成員走出，但不是已齊人嗎？大神望過去，是兩個熟悉的身影。穿著禮服的法國籍銀髮少女「靈鈴」和赤色意大利貴族「織姬 辛妮塔」。
織姬：「好久不見呢！是遠程從帝都來的織姬 辛妮塔啊！」
靈鈴：「……靈鈴 美修勒絲，15:30到達。隊長，好久不見呢。」
先是櫻，接而是瑪莉亞各位，靈鈴們也從帝都趕來，仗





義相助，大神欣喜非常：
無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
二人とも,來てくれたのか!	兩位，妳們為我來嗎！
あいかわらずだな,二人とも。	無變呢，兩位。
どちらさまでしたっけ……？。	妳們是誰？
Time Over	—

織姬：「有需要時要互相幫助嘛。」
靈鈴：「況且…隊長，無論在任何地方也是我們的隊長。」
再遇上花組的前輩，艾莉卡又情不自禁，興奮地撲向織姬與靈鈴。
艾莉卡：「嘩！織姬與靈鈴！我是巴里華擊團的艾莉卡科婷！請多多指教！」
艾莉卡的舉行，令織姬與靈鈴手足無措。
織姬：「是，是嗎…還以為有傻瓜走失了。」
艾莉卡：「靈鈴也請多多指教。」
看著艾莉卡，講求效率實在不想浪費唇舌，不予理會。
但艾莉卡還是不放過靈鈴，繼續糾纏著：「喂喂！聽到嗎？」
靈鈴感到煩厭，只好無奈回答：「我聽到…只是感到煩人…」
靈鈴這麼說，艾莉卡很沒趣，無言以對…回到座位。
看到花組的貴族織姬，姬絲莉主動結識，卻不知道織姬為人傲慢。
姬絲莉：「閣下是辛妮塔家的織姬嗎？我知道妳的傳聞…赤色貴族。」
織姬：「嗯…你是姬絲莉？是寶美家的人呢。原來，如風評一樣，是頭野馬呢。」
織姬出言不遜，姬絲莉面色一沉：「什麼意思？妳這意大利貴族…」
大神馬上阻止：

Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
グリシーヌ,大人げないぞ。	姬絲莉，不要孩子氣。	↓
織姫くん,ケンカしにきたのか?	織姬，妳來吵架嗎？	↑
(中途出現)やれやれ……またか。	唉唉…又來了。	—
Time Over	—	—

大神出面，織姬和姬絲莉也稍為收斂，回到正題。
格嵐：「是我召她們來的。她們在旅途中替我們搜集了一些情報。這樣急速的，對不起，可以告知我有關怪人的情報嗎？」
織姬：「下午攻擊巴黎的兵器像名叫空中炮台『惡激雷』。還有，那空中炮台會於明天日出之時總攻擊巴黎。」
巴黎末日距今不到24一時，各人為之一震。
姬絲莉：「什麼！當真嗎？」
靈鈴：「…如攻擊實行，巴黎會覆沒。」
洛庇莉亞：「覆沒嗎…果然呢。」
艾莉卡：「…不過，妳們如何取得如此重要的情報？」
織姬：「靈鈴用望遠鏡看到啊。怪人們全無防備呢。」
靈鈴：「…我懂得讀唇術。不太難。」

歌莉歌好奇問：「讀唇術？呢一郎，那是什麼？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
唇の動きで話の内容を讀むんだ。	觀察唇的動態去了解說話的內容。	↑
唇で本を讀むんだ。	用唇讀書。	↓
結婚しないで生活する方法だよ。	不結婚地生活啊。(日語中，讀唇術與獨身術同音。)	—
Time Over	—	—

靈鈴：「觀察唇指靠嘴唇的動態去了解說話的內容。」
歌莉歌：「嘩，靈鈴好厲害。」
姬織：「那只是序章啊。我們還會潛入斯迪島，套取更重要的情報。」
靈鈴：「這戰鬥沒有再來這回事，怪人在哪裡…正確的情報是必須的。」
後果堪虞，艾莉卡為織姬與靈鈴擔心。
艾莉卡：「若果…被華馬捉著…」
靈鈴：「…不要杞人憂天。需要的只是怪人的情報…只是那樣。」
織姬：「嘿…那魷魚，讓我去料理他。」
靈鈴：「隊長，請命令。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
わかった,偵察任務を命じる。	知道，我命令妳們偵察。
だめだ,危險すぎる。	不行，太危險了。
Time Over	—

縱使大神阻止，但織姬們去意已決。
織姬：「中尉，沒有必要考慮！」
靈鈴：「隊長的戰鬥即是我們的戰鬥，隊長，請命令。」
大神唯有也下達命令。
大神：「一收到兩人報告馬上向斯迪島展開總攻擊。大家休息準備吧。」
除莎兒和美露要留守外，各位離去。織姬與靈鈴打算先準備必要道具，接而才出發。
靈鈴：「我去往道具屋執拾必須道具。」
織姬：「我會往化粧間休息。喲，中尉。」
兩位離去，只餘下美露與莎兒，大神先詢問美露還有多少時間。
美露：「明早5時32分才會天明，距今還有約十三小時。」
現在經已是晚上，離天明有十多小時，大神決定先探望織姬和靈鈴，才再去休息。

註：選探望那一位也沒有關係，只是先後問題。玩家或也可以選項休息，直接進入正章故事。

選項	中譯	後期影響
織姫の様子を見に行く。	探望織姬。	見下文
レニの様子を見に行く。	探望靈鈴。	見下文
仮眠を取る。	休息。	見正章故事

▶ 如選擇探望織姬：

大神往化粧間探望織姬，她在授教舞蹈給姬絲莉和花火。
織姬：「呀，中尉。來得好呢。要一起嗎？」
姬絲莉：「織姬說要教我們日本傳統舞蹈。」
花火：「嗯，是啊。我和姬絲莉在學習。」
織姬：「隊長，這舞蹈很怪？真失禮呢。這是明符其實的『轉轉子舞』(日語，意思指非常繁忙)。」
花火：「嗯，我從書本也有讀過。原來是這樣的舞蹈呢。」「織姬姐姐真了解日本…我好賞識。」
姬絲莉：「隊長也來吧？好有趣啊。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	花火
いや……遠慮しておくよ。	不…免了。	—	—
てんてんこ舞いは踊りじゃないぞ。	轉轉子舞不是舞蹈啊。	—	—
(中途消失)そうだな,俺も教えてもらうか。	是呢，也教我好嗎？	↑	—
(中途出現)俺が正しい踊り方を教えるよ!	我教你們真正的舞步吧！	—	↑
Time Over	—	—	—

織姬：「騙妳們的，轉轉子舞不是舞蹈啊，是指繁忙的用語。」
被織姬作弄，姬絲莉極火光，提起愛斧，作勢砍向織姬。
姬絲莉：「織姬，修理妳！愚弄我姬絲莉，不要想我會饒恕妳！」
花火在一旁調停：「姬絲莉！不用那麼生氣啊。」
看姬絲莉這麼生氣，織姬也藉姑向大神撒嬌，摟著大神雙臂，倚偎著：「不要！想辦法制止這寶美家的姑娘啊～。我好害怕。」
姬絲莉更是火上心頭：「說什麼！這女人幹的事，罪該萬死！隊長，交出那傢伙！如閣下是巴里華擊團的隊長，你無理由拒絕！」
織姬：「嘿！可惜呢。中尉是帝國華擊團的隊長。不用理這樣的蠢材，往寧靜的地方去吧，中尉。」
姬絲莉：「等等，織姬！想逃嗎！」
織姬還是不理會織姬，與大神一起走出化粧間。電梯前，織姬想到剛才姬絲莉的樣子，實在忍峻不禁：「呀，好有趣。偶爾這樣也不錯呢。中尉，對不起，玩笑有點兒過份了。中尉和她們很友好，看到有點兒沒趣…」
織姬這麼重視自己，大神也不忍心責怪，反溫柔地安慰織姬。
大神輕聲地：「織姬…現在我雖然是巴里華擊團的隊長，但我未曾忘記妳們啊。嗯，跟姬絲莉道歉好嗎？」
織姬也釋然：「係～，知道！現在就去。」
大神之後繼續行動。

▶ 如選擇探望靈鈴：

道具室中，艾莉卡，歌莉歌和洛庇莉亞正在幫忙靈鈴。
靈鈴：「隊長…怎麼了？」
艾莉卡：「靈鈴！這繩索要放到哪裡？」
靈鈴：「…這袋子中。整理地收好。」
歌莉歌：「那，這電泡呢？一併放到袋子裡？」
靈鈴：「…那個放到這背囊。放到最上，便可以容易取出。」













洛庇莉亞：「不要站著，你也來幫忙好吧？喂喂，快去。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛庇莉亞
よし,俺も手伝うよ。	好，我也來幫忙。	↑	—
ちょっと腰の調子が惡くて……	剛好腰有點痛…	—	—
ロ,ロベリアも手伝ってるのか?	洛，洛庇莉亞也在幫忙？	—	—
Time Over	—	—	—

洛庇莉亞：「隊長，接著是望遠鏡，是最後的了。」
歌莉歌：「洛庇莉亞欺負人，不要欺負一郎！望遠鏡在那邊啊。嗯，一起去吧！」
走到化粧間，歌莉歌口說一起去，實情有事想問。
歌莉歌：「呢，一郎…靈鈴在生氣嗎？她不會笑啊。」
相處了差不多一年，大神當然知道那是靈鈴的性格。
大神：「沒有那回事啊。靈鈴任何時候也是那樣子啊。來，找望遠鏡吧。」
歌莉歌在附近找找：「嗯，有了有了！來，一郎。去給靈鈴吧。」
回到道具屋，大神交過望遠鏡給靈鈴，雖然表情沒有流露，其實她十分感謝。
靈鈴：「…多謝幫忙。縮短了預料所須的準備時間。那…隊長…」
面對信賴的大神，靈鈴終於展出笑容，十分之淘氣可愛。
靈鈴：「那…多謝。」
艾莉卡們看到靈鈴微笑，也很歡喜。
艾莉卡：「嘩！靈鈴的笑容，好可愛呢。」
歌莉歌：「真的！」又裝出靈鈴平時的嚴肅樣子道：「你任何時候都是這樣子的，還以為妳是男孩！」
洛庇莉亞也感到驚喜：「嘿…好一個偶然呢。讓我好好欣賞了。」
冷傲的靈鈴亦難為情：「…不…那…」「那…隊長…請來這裡，我事說話告訴你。」
靈鈴帶大神走到電梯前，忠告大神：「隊長…今次戰鬥…絕不可輕敵。那敵人太危險。雖然織姬在巴里華擊團前逞強，其實她很擔心。」「現在的我…只能這麼說…努力…」「…那，隊長。我去檢查裝備。」
靈鈴離去，大神繼續行動。

▶ 完成探望織姬和靈鈴，或決定休息，則回到正文：
巡察過後，大神回到指令室休息。
大神：「美露…對不起，如果兩位有消息，請弄醒我。」
美露：「知道，交給我吧。」

大神入睡，夢中，他又墮進詭異的空間，遇上夢境中的孩童小丑。
小丑很傷心：「…已經，說什麼也是白費呢…」「那時候…如果道路沒有歪曲…」
大神追著小丑，看看身邊，竟然是下午時受到「惡激雷」攻擊的巴黎，天空中，聖母院的鐘聲響過，惡激雷正要發炮。
「不要！」身中極光炮，大神慘叫，再張開眼睛，已回到指令室之中。美露嚇了一驚，問大神：「怎麼了？大神…」「無事嗎？汗…很庸害啊。」
莎兒：「現在還未收到消息，離天明也只剩下四小時啊～。」
此時，格嵐走進指令室，找大神商量。
格嵐：「決戰之時將近。所以…我想你們從那些孩子中選出副隊長。」「嗯，今次的戰鬥漸趨激烈。我認為須要一位副隊長輔助身為隊長的你。」「還有…雖不太想說，但亦有可能出現你倒下時的最壞情況呢。你從這三位中挑選吧，是你最信賴的孩子啊。」
格嵐將三張照片放到桌子上，是三位最信任大神的成員。「要選誰當副隊長，交由你決定。」「選出你最想與「她」一起保護巴黎的那位就好了。知道了嗎，大神？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
はい,わかりました。	係，知道了。	↑
俺にはムリですよ。	我不行的。	—
Time Over	—	—

格嵐：「對不起呢，只拜託大神你。還有呢…我想你只告訴副隊長本人…大神你會於某時…回到帝都。大神回到帝都後，那孩子會被委任成為巴里華擊團 花組的監護者。另外…由你親身傳達給她本人…拜託了。」

大神開始苦思要選擇那一位：
註：如時限過後，會重新開始。
註：如指往相片，會出現以下選項：

選擇	中譯	後期影響
XXX しかいない!	只有她。	該角色好感度↑↑，內容詳見內文。
もうすこし,考えてみるか。	再細想一會。	再選擇角色。



▶ 如委任艾莉卡當副隊長：

艾莉卡恰巧走進指令室，詢問消息。
大神：「艾莉卡…來得好…我有說話告訴妳。」
艾莉卡：「對我嗎？」
大神帶艾莉卡走到僻靜的正門前，單獨與艾莉卡傾訴。
艾莉卡：「…那，大神。說話是什麼？」
大神：「…我想任命你成為巴里華擊團 花組的副隊長。」
艾莉卡受寵若驚：「下！副隊長！我嗎？真，真的嗎？」
大神：「我認真的，只有妳最可相賴。」
艾莉卡仍有點推唐：「強，強人所難啊。因為…我大意…也冒失…」
大神溫柔地遊說艾莉卡：「艾莉卡的笑容有魅力令大家一條心。那笑容才珍貴。」
艾莉卡：「可，可是啊…如果，再為大家添麻煩…」
大神：「我最信賴的是妳。艾莉卡…當我的拍擋吧。」
得大神這麼信賴，艾莉卡終欣然答應：「大神的…拍擋…」「知道！副隊長一職，我會努力！」「不過，要我當大神的拍擋，真驚喜呢。」
當上副隊長，艾莉卡有個請求：「那…之後，我會作為副隊長伴在隊長身邊…所以，請一直守候我呢。」
可是，大神總有一天要回到帝都…
大神只有回答…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	後期影響
わかった,ずっとそばにいるよ。	知道，永遠在妳身邊啊。	↑↑	第十話中↓↓，內容見下文。
……それは,できない。	…那，不行。	—	詳見下文。
Time Over	—	↓	詳見下文。

▶ 如選擇「知道，永遠在妳身邊啊」：
大神暗示永遠照顧自己，艾莉卡也表白，擁入大神懷中，緊抱著大神。
艾莉卡：「我…喜歡大神。大概…從首次相遇起…」「所以…你選我作拍擋…我好開心…」「我永遠也跟隨大神，所以…請大神也珍惜我呢。」
大神也抱著艾莉卡，揉著艾莉卡的秀髮：「我會的。」
艾莉卡：「嘻嘻…說出來了。」
可是，正溫馨的時候，通訊器傳來消息，大神與艾莉卡馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

▶ 如選擇「那不行」，或 Time Over：
大神將實情告訴艾莉卡，
大神：「艾莉卡，總有一天我會回到帝都。」
艾莉卡不敢相信：「說，說慌吧…」
大神：「是真的。」
離別傷情，艾莉卡情深的緊摟著大神：「我一直喜歡大神…」
「所以…你選我作拍擋…我好開心…」「…可是，不能一直在一起呢…」「大神在巴黎期間，我會出色地擔任副隊長。所以…即使只是在巴黎的時候…請珍惜我。」
對這段無結果的愛情，大神只默默不語…
這時候，通訊器傳來消息，大神與艾莉卡馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事








▶ 如委任姬絲莉當副隊長：

姬絲莉恰巧走進指令室，詢問消息。
大神：「艾莉卡…來得好…我有說話告訴妳。」
姬絲莉：「對我…說？」
大神帶姬絲莉走到僻靜的正門前，單獨與姬絲莉傾訴，
姬絲莉：「…那，隊長。拜託你簡結交待。」
大神：「…我想任命你成為巴里華擊團 花組的副隊長。」
姬絲莉覺得那理所當然，快語答應：「呵…副隊長嗎。確實，除了我，無人能擔當那要職。」
大神：「我最相賴姬絲莉，我想你當我的拍擋。」
大神暗中表白，姬絲莉帶點害羞：「閣下的拍擋嗎…知道，副隊長一職，我謹然接受。」「不過，到現在，我還有點不明白…是你的事。」
「寶美家生於北歐，因為是異邦人，在法國成長，我們不得不被認同。所以，我們寶美家為使法國貴族界認同我們而戰鬥。」「可是，閣下沒有任何東西連繫著法國…閣下為何而戰？」
大神正欲回答…姬絲莉卻掩著大神的嘴巴，
姬絲莉紅著臉：「不…留待下次再告訴我。有的是時間，遲陣子再告訴我吧，隊長。」
可是，大神總有一天要回到帝都…
大神只有回答…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	後期影響
そうだな,焦ることはないよ。	是呢，無必要焦急。	↑↑	第十話中↓↓，內容見下文。
……それは,できない。	…那，不行。	—	詳見下文。
Time Over	—	↓	詳見下文。

▶ 如選擇「是呢，無必要焦急」：

姬絲莉：「隊長…要你教我各樣事啊。覺悟吧。」
難得可以單獨相處，，姬絲莉與大神回憶起往事，背對背倚著對方傾訴。
姬絲莉：「隊長…還記得嗎？在巴斯迪地底監獄的戰鬥(即與雷奧一戰)…」
大神：「呀，當然啊。無理由會忘記吧？」
姬絲莉：「雷奧打算封印大門的時候…我有想過『這樣死去也好吧』。現在回想…為了閣下，即使捨掉生命也在所不計…我可能在那麼想。」
姬絲莉向自己表白，大神心中甜絲絲的，卻不知如何回應。
回望姬絲莉，已一轉語氣：「嘿…讓你聽無謂話了。來，回指令室吧，那兩位也應差不多有消息。」
果然，通訊器傳來消息，大神與姬絲莉馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

▶ 如選擇「那不行」或 Time Over：

大神將實情告訴姬絲莉，
大神：「姬絲莉，總有一天我會回到帝都。」
姬絲莉知道事情後很傷心：「是嗎…」
離別在即，姬絲莉與大神回憶起往事，背對背倚著對方傾訴。
姬絲莉：「總有一天…我一直想你成為我的新郎…」
大神未能回報姬絲莉，只能默默傾聽。
姬絲莉：「像閣下的男人，才適合成為寶美家完美無瑕的花婿…還有…我也對閣下…」想到這未來，姬絲莉像也知道這沒有結果，一轉口氣：「…對不起，這舉動，作為副隊長，應感到可恥。」但又忍著淚水輕道：「對於我…閣下…也…只是一段間的異邦人…」
這時候，通訊器傳來消息，大神與姬絲莉馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

▶ 如委任歌莉歌當副隊長：

歌莉歌恰巧走進指令室，詢問消息。
大神：「艾莉卡…來得好…我有說話告訴妳。」
歌 歌：「說話？什麼什麼？」
大神帶歌莉歌走到僻靜的正門前，單獨與歌莉歌傾訴，
歌莉歌：「…呢，大神。說話是什麼？」
大神：「…我想任命你成為巴里華擊團 花組的副隊長。」
歌莉歌很驚喜：「呀！要，要我當巴里花組的副隊長？」「那，那不行啊！大家一定會認為我是小孩反對啊！」
大神開解歌莉歌：「不對啊，歌莉歌。因為歌莉歌了解心靈的痛楚，也會明白真正的善良。還有，我想妳當我的拍擋。不行嗎？」
可以能當上大神的拍擋，歌莉歌終答應：「一郎的拍擋嗎…嗯，知道了。那我接受。」3
大神這麼看自己，歌莉歌害羞得雙臉頰都泛紅了：「一郎是隊衣，我是副隊長。嘻嘻…好羞人。呢，一郎…會永遠永遠，也會與我一起呢！」
可是，大神總有一天要回到帝都…
大神只有回答…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	後期影響
ああ,いつまでも一緒だ。	嗯，永遠也一起啊。	↑↑	第十話中↓↓，內容見下文。
……それは,できない。	…那，不行。	—	詳見下文。
Time Over	—	↓	詳見下文。

如選擇「嗯，永遠也在一起啊」：

大神承諾永遠照顧自己，歌莉歌更打起信心：「我會努力！會永遠照料一郎呢。」
歌莉歌這麼積極，大神雙手本能地輕摟著歌莉歌雙肩，表示鼓勵。此情此景，歌莉歌感觸良多，也向大神表白。
歌莉歌垂著頭：「呢，一郎……記得嗎？初次相見時的情景…我們在市場一起搜集蔬菜呢。」「那時候呢…一郎樣子沒有不願的幫我忙。看我是小孩子…也不會我瞞騙。」「那樣子，我很高興啊…感到一郎好溫暖…」
一口氣跟大神說出心事，歌莉歌心舒服多了，但也有點害羞，不待大神回應，嚷著要回指令室去。
此時，通訊器也傳來消息，大神與歌莉歌馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

▶ 如選擇「那不行」，或 Time Over：

大神將實情告訴歌莉歌，
大神：「艾莉卡，總有一天我會回到帝都。」
歌莉歌不相信這是事實：「真，真的？騙人吧…呢。」
事實不能改變，大神默默承認。
歌莉歌沮喪的垂著頭，大神亦只能以雙手輕摟著歌莉歌雙肩，安慰她。
歌莉歌：「嗯…好了。我不會…撒嬌。」「我不會說要你不回到帝都…我不會任性…」「不要…討厭我啊…呢，應承我……一郎。」
歌莉歌的請求，大神當然答應，歌莉歌也安心多了。
但歌莉歌還是強顏歡笑：「嗯，多謝一郎。呀，是了，一郎知道嗎？」「我…好喜歡一郎啊。」
歌莉歌喜歡自己，大神當然知道，但無奈總有一天要回到帝都，大神也不知如何應對…
這時候，通訊器傳來消息，大神與艾莉卡馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

▶ 如委任洛庇莉亞當副隊長：

洛庇莉亞恰巧走進指令室，詢問消息。
大神：「洛庇莉亞…來得好…我有說話告訴妳。」
洛庇莉亞：「說話……拜託你盡量簡結。」
大神帶姬絲莉走到僻靜的正門前，單獨與洛庇莉亞傾訴，
洛庇莉亞不奈煩地：「…話是什麼啊。出擊前我好焦躁啊，快講。」
大神：「…我想任命你成為巴里華擊團 花組的副隊長。」
洛庇莉亞感到驚奇：「下？你剛才說什麼？隊長什麼的…有說過嗎？」
大神：「我重復。我想任命妳成為巴里華擊團 花組的隊長。」
洛庇莉亞完全沒有興趣：「你認真嗎？我當副隊長？真惹笑啊！」「我對巴黎和平沒有興趣。究竟，你知道我抱著什麼心情戰鬥嗎？」「是呢，當上副隊長，會有特別待遇嗎？」
大神：「有是有的，但報酬不多。」
洛庇莉亞斷然拒絕：「那不要。那種麻煩事，誰會做。」
大神再遊說：「我最信賴洛庇莉亞…我想你當我的拍擋。」
這樣子，洛庇莉亞反而覺得有意思：「呵…拍擋呢…簡單來說是伙伴吧。」「那我接受。嘻嘻…有頗有趣呢。」
「要道謝還早啊，如我惹麻煩，你可要負責任。嘻嘻…記著啊，我一生也會讓你麻煩。」
可是，大神總有一天要回到帝都…
大神只有回答…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
ああ,かけられてやるよ。	嗯，就被妳麻煩啊。	↑↑	第十話中↓↓，內容見下文。
……それは,できない。	…那，不行。	—	詳見下文。
Time Over	—	↓	詳見下文。

▶ 如選擇「嗯，就被妳麻煩啊。」：

洛庇莉亞很歡喜：「哈哈哈！果然有氣概！不愧是我看好的男人。」
洛庇莉亞輕撫著大神的臉頰：「你變帥了…初見面時，還以為是個平庸的傢伙。」
「還記得嗎？那時候的事？」「不會再見面」，我那麼說過。那怎麼了？現在你是我的伙伴，你不認為很有趣嗎？」
大神：「洛庇莉亞…」
可是，正溫馨的時候，通訊器傳來消息，大神與洛庇莉亞馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

▶ 如選擇「那不行」或 Time Over：

大神將實情告訴姬絲莉，
大神：「洛庇莉亞，總有一天我會回到帝都。」
洛庇莉亞很無奈：「是嗎，歸去嗎…嘿，這樣的破爛部隊…討厭是當然的吧。」
未能天長地久，洛庇莉亞悠然輕撫著大神的臉頰：「我也…打不算永遠也在這裡啊。嗯，什麼時候回去？馬上…不是那樣吧。」
大神：「直至戰鬥完結為止，我會與洛庇莉亞一起。」
洛庇莉亞：「好啊…，在巴黎的期間…牢牢的捉緊我吧。」
大神未能回報姬絲莉，只能默默傾聽。
這時候，通訊器傳來消息，大神與洛庇莉亞馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事





▶ 如委任花火當副隊長：

花火恰巧走進指令室，詢問消息。
大神：「艾莉卡…來得好…我有說話告訴妳。」
花火：「說話？」
大神帶花火走到僻靜的正門前，單獨與姬絲莉傾訴，
花火：「……大神，說話究竟是？」
大神：「…我想任命你成為巴里華擊團 花組的副隊長。」
花火很驚訝，不知如何應對：「選我當副隊長？那，那…太過突然，要怎樣回覆…」
花火意欲推辭，大神開始遊說：「…妳克服了尋重的悲痛，那堅強是副隊長必備條件。」
大神：「我最相賴花火，我想妳當我的拍擋。」
大神暗中表白，花火也明白，害羞得掩著臉：「大神的…拍擋。嘻…」「大神那麼說，北大路 花火…恭謹令命。「我…作為副隊長，我無信心回報大神的心意…那…從今起，為了我，請一直指導我…嘻。」
可是，大神總有一天要回到帝都…
大神只有回答…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	後期影響
ああ,ずっとそばにいるよ。	嗯，會一直在妳身邊啊。	↑↑	第十話中↓↓，內容見下文。
……それは,できない。	…那，不行。	−	詳見下文。
Time Over	−	↓	詳見下文。

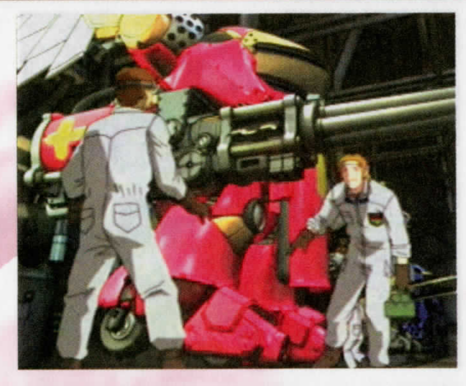
▶ 如選擇「嗯，會一直在妳身邊啊」：

花火：「我不才，請多多指教。」
大神這麼向自己表白，花火感激，雙手合什緊握著大神的手，也向大神表白：「選我當拍擋時，我明白了…這麼的我…愛著大神。」「那…大神，歌劇院的事…你已忘了嗎？」
大神：「不…記得啊。不是當然嗎。」
花火：「只有大神…不用我忘記那人(指Philip)的事。我想是那時候，觸到大神深深的溫柔…」
情話綿綿，傳統的花火開始吃不消，感到難為情，停止了說話：「呀…不要……不自覺…
我真是…對不起…嘻。」
可是，正溫馨的時候，通訊器傳來消息，大神與花火馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

▶ 如選擇「……那，不行」，或 Time Over：

大神將實情告訴花火，
大神：「花火，總有一天我會回到帝都。」
自失去Philip後，好難得再找到真愛，但又要與大神離別，花火知情後傷痛欲絕：「是嗎…」
再歷生離死別，花火雙手緊握著大神的手，向大神表白：「其實，這樣的我…似愛上了大神…」
大神未能回報姬絲莉，只能默默傾聽。
但花火一想到即將離別，轉而吞吞吐吐的：「不…沒什麼，怎麼了。我真是…嘻。」垂著頭，十分沮喪：「殿下決定的事…我卻加意見，那是不容許的呢。」
大神正不知如何安慰花火，這時候，通訊器傳來消息，大神與花火馬上回到指令室覆命。
註：後見正章故事

收到織姬和靈鈴進一步消息，各位成員經已齊集。指令室的螢光幕上，映照著華馬總部其中一角。靈鈴正留意身邊情報，畫面上只看到織姬。
靈鈴很焦急：「…快聯絡隊長。來到這裡，電波已不會遭干擾。」
織姬亦有點焦躁：「在幹啊！靈鈴留意情況就好了。」
靈鈴：「這裡守不了多久…快。」
織姬：「真唆囉呢。嗯…行了！」「這邊織姬！已驗明敵人基地。」「敵人基地在巴黎聖母院下邊！地底有他們的基地！」
知道大概情況，大神馬上著靈鈴們離開，不過織姬們不過令命。
靈鈴：「…那不行。要作戰更有利，必須更多情報…」
織姬：「我們是巴里華擊團！那擔心是無謂啊！」
靈鈴：「通訊完畢…」
織姬們一意孤行，萬一她們有所不測…大神不敢想像，激動得整身抖震，不發一言。
艾莉卡也擔心：「大神…織姬她們無問題吧？」
大神：「現在…只好賴她們…」
萬事俱備，格嵐重新展開會議：「實行作戰。」
美露報告情況：「離日出還有一小時，請盡快出擊。」
格嵐：「不過，之前有一些事要宣布。大神，告訴她們『那件事』。」













大神為其他成員頒布副隊長一事，各位更是雄心壯志，士氣更加高漲。
美露再傳來消息：「維修組報告，差不多完成整備工作。」
莎兒：「子彈列車紫電號，完成確定往巴黎聖母院的路徑。」
格嵐：「好，準備好呢。開始行動！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	副隊長
巴里華擊團 花組，出擊!	巴里華擊團 花組，出擊！	↑↑
XXX(人名),準備はいいか!	副隊長，準備好嗎？	↑↑
Time Over	−	−

號令下，各位成員趕赴往機庫，登上光武F2，乘上電紫號，不消一刻到達巴黎聖母院區域。
且看巴黎聖母院前，伏兵四處。步署下，大神先以艾莉卡居高臨下，在夜空滑翔引開敵人，蒸氣仰望艾莉卡的好幾秒之間，姬絲莉迅速以大斧砍向蒸氣獸，再輕輕一拉，幾名敵人被轟成碎片，洛庇莉亞則遁地往敵人背後去，蒸氣獸發現之時，已被洛庇莉亞貫腹刺穿，被高舉到天空中，痛苦掙扎。
而花火則牽制著敵軍的狙擊手，隔岸奔逐追逐之間，蒸氣獸與花火互相發了一擊，但畢竟蒸氣獸技遜一籌，花火只聽見背後一陣爆擊聲，蒸氣獸則中箭身亡。





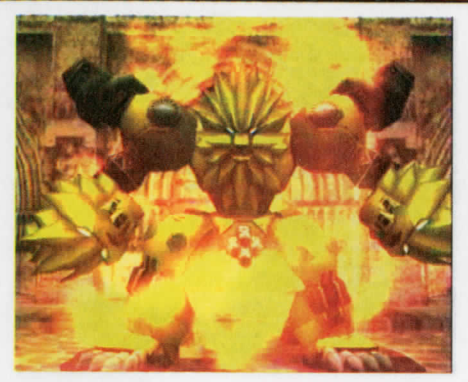
還有歌莉歌，則負責收拾餘幾名敵人。歌莉歌空中幾下梯雲踏步向餘下蒸氣獸頭上去，各蒸氣獸接連倒地。
「巴里華擊團，駕到！」

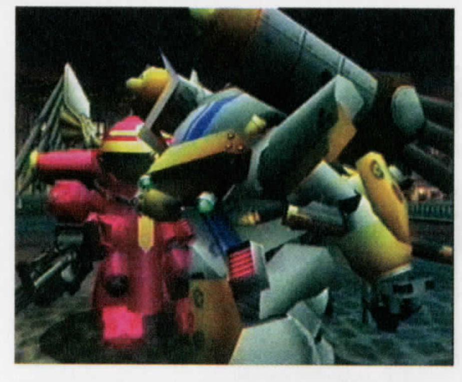
轉瞬間，巴黎聖母院前只餘下一塊空地，再無敵人。巴里華擊團先重組陣形，以迎接之後激戰。
大神率領各位闖入聖母院前，頭上傳來雷奧的聲音。
雷奧：「嘿嘿…如所料出現。不過，要你們為無謀的行動後悔…」
抬頭看，雷奧身在聖母院頂層露台，神情胸有成竹。
天空中，突然出現一個奇怪物體，物體中心是一條石橫杆，左右兩端各連著十字架。而十字架之內，織姬與靈鈴各被活埋到其中一端，只露出頭部。
大神高聲呼喚：「靈鈴！織姬！」
雷奧：「是巴里覆沒的餘興。將珍貴同伴的死亡過程，烙到你們雙眼吧！」
大神：「兩位，我一定會拯救妳們！」
雷奧：「嘿嘿嘿…你認為我會容你嗎。你們跟踏上陷阱的兔子沒兩樣。
雷奧又往地上一拳打去，以華擊團為中心，亦同時出現一個圓形魔法陣。閃光過後，八條石柱組成了一個長方形的陣，包圍著擊團團。
艾莉卡：「這牆壁…好強的妖力…」
洛庇莉亞知道形勢不妙：「唉唉…被圍攏嗎。」
雷奧：「讓你們坐在那貴賓席看著空中炮台『惡激雷』醒覺的英姿！」「不過，那時候就是你們的死期…哈哈哈！」
姬絲莉：「胡說！這樣的防禦網，馬上就轟破你！」
雷奧：「嘿，那麼試試吧。觸到那防禦網的人即死…那絕不會被破。」
「沒，沒有…那回事。中尉…聽到…嗎。」
通訊中，織姬以最後一分力，斷斷續續地給大神最後的情報。
雷奧料不到有這一著：「什，什麼！還會說話！」
靈鈴：「…防禦網的弱點在那些支柱。如於光通過支柱

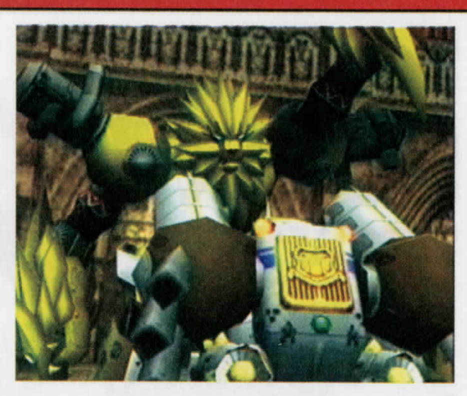








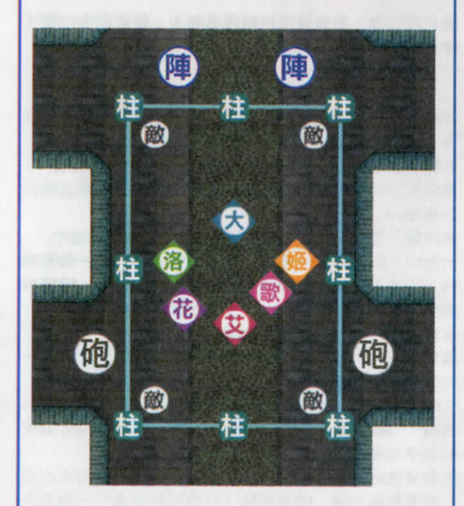




時攻擊…就可以摧毀。」
織姬：「嘿嘿…還以為不行了…能幫忙…太好了。」
被織姬與靈鈴壞了大事，雷奧氣得七竅生煙。
「嘿，多管閒事…去死！」
雷奧高舉右手，運起力量，拘束器頓時充滿電，織姬與靈鈴痛得嘶叫。
雷奧：「…我改變心意。不再等惡激雷復活，埋葬你們！去吧，Pawn！他們動不了期間，埋葬他們吧！」
知道防禦網的弱點，大神們馬上行動，迎救織姬與靈鈴。

第一輪戰鬥

勝利條件：摧毀所有支柱
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：

- ☆從這場戰鬥起，大神可於每個舞台與副隊長使用合體必殺技
- ☆地圖上有多個魔法陣，定期為敵軍增援，宜以廣範圍必殺技同時攻擊魔法陣、光柱與周圍的蒸氣獸。
- ☆必須待紅光通過光柱時，才能加以破壞
- ☆碰上防禦網會削減約10點體力
- ☆小心防禦網外邊的炮台攻擊，攻擊力約有30多點

戰鬥中事件

註：各事件只限角色乃副隊長時出現

大神

▶ 出現條件：大神於第三回合行動時
大神：「像要壓過來般的建築物…這聖母院，是敵人總部…」
格嵐：「敵人潛藏在這巴黎中心…我也感震驚。」
美露：「敵軍增援不斷出現…」
莎兒：「這樣子，惡激雷又要開動了…」
格嵐：「不過…雷奧，防禦網，織姬與靈鈴…狀況無可最壞呢。」
大神激勵各位：「…無問題。我們會制止！由我們保護巴黎！」

艾莉卡

▶ 出現條件：艾莉卡機與大神機相靠
大神：「艾莉卡，很努力呢。」
艾莉卡：「嘻嘻嘻，因為…是副隊長呢！」「各位！也要留意四包圍的敵機呢！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
頼りになるな……	很可靠呢……	↑
エリカくんも氣をつけろよ。	艾莉卡也小心啊。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「我當初應承大神是正確的呢(指副隊長一事)！好…大神上前攻擊Pawn！」
受艾莉卡指揮，大神很驚訝：「我也要被命令？」
艾莉卡理所當然地回答：「當然啊！隊長，這時候要回答知道！大神是隊長，我是副隊長啊！」
艾莉卡堅持，大神無奈聽從命令…

姬絲莉

▶ 出現條件：姬絲莉機與大神機相靠
大神：「姬絲莉，怎麼那樣緊張？」
姬絲莉：「隊長嗎…不，我在想，巴里華擊團的副隊長要如何行動。仍未找答案…如我有不是，即管跟我講吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
よし,ビシビシいくぞ!	好，好嚴緊的啊！	↑
俺にも言ってくれよ。	如我有不是，妳也告訴我吧。	↑
言ったら怒るくせに……	跟妳說，妳定會發怒…	↓↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「大家一起開始…嗯…兩個人一起也不錯呢。」「閣下作為隊長持有的心意…我會好好學懂！來戰鬥才剛開始！去吧！」

歌莉歌

▶ 出現條件：歌莉機與大神機互靠
大神：「歌莉歌…怎麼那樣苦惱？」
歌莉歌：「副隊長…我，究竟要做什麼？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
今までどおりでいいよ。	像平日般就好啊。	↑
俺にもわからないよ。	我也不明白啊。	—
モギリを手伝ってくれ。	幫忙我收票。	—
Time Over	—	—

歌莉歌：「副隊長，幫忙一郎就好吧？一郎也要努力啊。無論怎麼，我也會保護一郎。要努力成為出色的副隊長。請指教，大神隊長！」

洛庇莉亞

出現條件：洛庇莉亞機與大神機相靠
洛庇莉亞：「不過…我當副隊長，虧格嵐會服呢。之後，可不要取消啊。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
支配人は俺が說得するさ。	由我說服主管。	↑
これからの行動しだいだな。	由之後的舉動定奪。	↓
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「選我當副隊長，你要負責任啊。嗯，倒有興趣看看你如何跟格嵐交涉呢。」

花火

▶ 出現條件：洛庇莉亞機與大神機相靠
大神：「花火，當上副隊長，順利嗎？」
花火：「多謝…回報大神期待，我會努力。那…同是日本人…之後，也請多多指教。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
日本人の力,見せてやろう!	讓敵人照照日本人的力量！	↑↑
頼ってばかりじゃ,だめだ。	總依賴我，那不行啊。	↓
いえいえ,こちらこそ……	不不，我才是…	↑
Time Over	—	—

花火：「也請大神以後多多指導。係…我會努力。」

戰鬥完結

得織姬與靈鈴冒死提點，面對著嘍囉們，大神們不消一會便突破了防禦網，第一時間上前搶救。不過，雷奧阻撓下，救人沒想像般容易。
雷奧跳上拘束器的中心點，示意自己挾持著織姬與靈鈴，不許大神輕舉妄動。
雷奧俯視著：「你想怎麼了？你忘了這兩位還在我手上嗎？」
大神無計可施：「卑鄙…！跟我堂堂正正戰鬥！」
本想利用激將法，但只換來雷奧嘲弄：「哈哈哈，堂堂正正？有必要與你們這些小蟲站在同一舞台嗎？」「現在你們能做的只有投降，屈膝於我跟前！」
雷奧縱身一跳，同時亦作出召喚，獅子型蒸氣獸瞬間轉移，接收了雷奧，雷奧獸叫中，有如天將一樣降到華擊團跟前。
雷奧：「來，不想兩位被殺便捨掉武器。你這混蛋，單獨上前來！」
各位成員明知這是陷阱，也勸止大神，













大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
……わかった。	……知道。
そんなことはできない。	那不行。
Time Over	一

明知山有虎，但關乎織姬與靈鈴性命，大神唯有怒將雙刀插於地下，一步步邁向死神雷奧的懷抱。縱使各成員阻止，大神決意已決，忍痛將她們推開，獨自上前…
雷奧：「哈哈哈！受死，巴里華擊團！」
鐵拳往上一揮，正要向大神天靈打去！生死存亡之間，空氣像凝結了，一段不合和的結他樂夾雜而至，引開了雷奧注意。往上望，雷奧驚見一道閃光劃破了拘束器的核心，拘束器化成兩截。
如果…織姬與靈鈴從那麼高空墜下…大神不敢設想…
「喲，大神…太遲了對不起呢。」那輕佻的聲線，與白色的海軍服，是加山來救，織姬與靈鈴安然蹲在他身邊，神情雖仍有點慌張，但已脫離險境。
加山：「先幸福呢…我在最神勇的情況出場時最感到幸福啊…」
雷奧：「你，你是誰？」
加山：「想知道便告訴你！帝國華擊團 月組隊長…加山雄一，駕到！」「大神，我會將兩位送到安全地方，你專心戰鬥吧！」
計劃敗壞，雷奧只能眼巴巴看著加山帶織姬與靈鈴離去，氣得全身抖震。

雷奧發出獅吼：「吼吼吼吼！小聰明的人類！耍玩意！」
大神：「覺悟吧，雷奧！這樣立場就對等了！」
雷奧：「你這懦夫有何能耐！死在這裡！」
雷奧向手無寸鐵的大神發難，運起必殺技，雙臂上兩個獅頭往大神轟去。
「隊長！」形勢危急，副隊長當機立斷，衝前將雙刀拋開大神。聆聽著破風聲，大神將肩上一對蒸氣機關調較到最大馬力，垂直噴射到空中，時間準確無誤，雙手一握接過雙刀，卸身衝向雷奧，雙刀形交叉狀一拉，雷奧遭受重擊，惱羞成怒。
雷奧痛得嘶叫：「吼…無可饒恕，無可饒恕！撕殺你們，一個不留！」
各隊員各就位，戰鬥再度開始，迎戰擋路的雷奧。

第二輪戰鬥

勝利條件：擊倒雷奧機《猛獸》
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點

☆善用大神與副隊長的合體攻擊
☆大神一開始被隔離到靠右的橋邊，應馬上衝前攻擊雷奧，與大家匯合。
☆雷奧會於第名角色行動後開始活動，大神應為第二名移動的隊員擋格(かばう)，並走近該名角色，即可同時免卻受傷
☆版面下多敵人眾多，加上定期增加援軍的魔法陣，應置諸不理，盡快擊倒雷奧為上

戰鬥完結

堂堂正正決戰下，大神們再一次輕易地擊倒雷奧，猛獸機身發生故障，喪了任何機能，身冒黑煙蹲在地上，雷奧寧死不屈，堅持留意機內，無意欲逃走。
雷奧：「怎…怎會…我力量不能制止你們！」「華馬公爵啊！請以惡激雷的力量將巴黎化成灰！」











被雷奧擾攘了不少時候，大神成功闖進聖母院，時間所餘無幾。
總部les Chattes Nories 向大神告急，莎兒神情慌：「大神！請趕快！離天明沒有多少時間了！」
美露：「巴里聖母院地底有妖力凝聚，已超越可推測範圍！」
大神們在聖母院地底行軍，沿途再無敵兵，奔馳一會後走到最底層，召喚惡激雷的儀式已到達最後階段。

華馬在祭台上高舉雙手，吶喊著：「無能的傢伙…只會拖延時間。不過…已經儲滿妖力…」「於異世界呼應我召喚啊…掌握黑闇，破壞與殺戮的化身…甦醒吧，惡激雷！」
隨著華中召喚，聖母院一帶地動山搖，祭台前，出現一個龐大的異空間，惡激雷緩緩探出頭來。大神們此時趕到，已遲一步。
華馬高聲狂笑：「哈哈…比預料中要快呢。但，要惡激雷完全甦醒，還需要一段時間……究竟諸位先制止我，還是惡激雷先甦醒…就來個勝員吧？」「諸位有如紙屑，來讓我看看你們力量增強了多少…
大神：

Normal LIPS

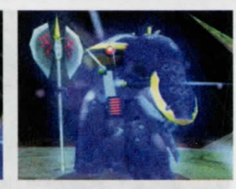
選擇	中譯	副隊長
望むどころだ!	求之不得！	↑↑
もう以前の俺たちではない!	我們已不再像以前一樣！	↑↑
Time Over	一	↑↑

正面決一勝負，巴黎華擊團求之不得，
大神一口答應：「求之不得！嘿，也不如以說話回答，用行動讓你照照我們的力量！」
華馬：「哈哈哈…夢話可罷了。巴黎化成焦土的景像已浮已在我眼中…我想到一個好提議…讓諸位看看自己必須保護的巴黎被破壞的樣子。」
華馬話畢，一道強光刺向華擊團，刺痛下，各位本能下也緊迫雙目，再張開眼睛時，已身處在惡魔母艦惡激雷之上。惡激雷經已升空，各位身處甲板，看看四周，月光高掛，這裡是巴黎聖母院上空。
包括大神在內，各位也很迷惘，
艾莉卡：「嘩！這裡是？」
歌莉歌：「什，什麼時候出外了？」
甲板對面艦橋，華馬乘上了魷魚型蒸氣獸「新鳳靈」，準備迎戰。
華馬：「哈哈哈…吃驚嗎？惡激雷整體轉移往天空罷



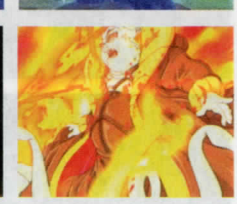










了。離惡激雷甦醒還需要一點時間…各位餘下的時間還有…」

其中一隻觸手指向聖母院的大鐘：「那鐘響五次為止。當第五次鐘聲響起時，盡收你們眼底下的都會消失。」說時遲，那時快，大神們未及反應，聖母院已傳出第一次鐘聲。

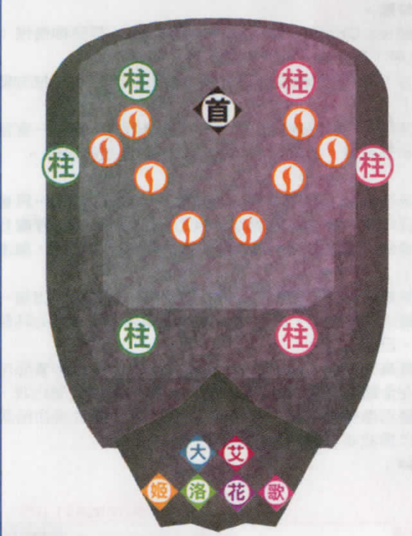
華馬玩弄著巴黎華激擊，心中大快：「還有四次…已無時間慢吞吞啊？哈哈哈…」

大神當機立斷，大喝各位成員：「馬上行動！」

各成員令命，最後之戰開始。

第三輪戰鬥

勝利條件：擊倒華馬機「新鳳靈」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點

☆雖然舞台美其名乃以五次鐘聲為限，其實基準在於華馬的體力。華馬體力每當下降到一定水平後指定回數的鐘聲即會響起，所以，其實玩家不用擔心時間。

☆舞台上有大量觸手，觸手分成兩類，一類型，不用太在意，不過要小心一類的捕獲觸手，它會抓牢我方其中一名成員，令其動彈不彈，要解開觸手，必須向觸手攻擊。

☆捕獲觸手可理可不理，因為觸手不能作上向的地形移動，第一個回合後，觸手會全數衝下台去，只要玩家此時登上華馬身處的高台，他們便不能回登台上。

又或為安全計，玩家可以大神與副隊長使出合體必殺技，將觸手全數消滅，連帶攻擊華馬。

☆舞台上有兩種不同顏色的石柱，紅色的會發動範圍性攻擊，但攻擊力不強。而藍色的會吸受某一位成員的必殺值，作用也不大，故不用擔心。

☆如常運起擋格(かばう)保護指定隊員，避免受傷

戰鬥中事件：

副隊長

出現條件：副隊長於第三次回合行動時

華馬：「巴黎要完了…明知道輸，為何…還要反抗？」

副隊長：「直至最後鐘聲響起，我們也會全力戰鬥！那…就是巴黎華擊團！」

華馬：「白費心機…本座的惡激雷會嚮導你們往地獄！」

副隊長：「去吧！這是最後一戰！」

戰鬥完結

前所未有的苦戰，恐著特訓的成果與光武F2，與及巴黎華擊團體合作，華馬力弊，不支倒在地上。鐘聲還未響起，大神們以勝利了…

華馬露出悔意：「呀！本座不認同！那時候，放過你們是過錯…我不認同！」

大神：「放棄吧！你的惡激雷將要消失！」

華馬：「少胡說！惡激雷的妖力已超越臨界點！事情至此，死也要你們同路！本座的惡激雷會摧毀巴黎！」

華馬運用最後一口氣，轉身打算利用觸手按鍵開動惡激雷！生死存亡，大神全馬力發動雙肩上一對蒸氣機關，噴射下雙刀砍向華馬，但離咫尺之間，大神被一道防禦網阻隔，噴射空阻力互相抗衡，大神前進不得。

大神想：「來到這裡，怎能放棄！將希望掺救巴黎的夢想…給我！！」

只要未完結，巴黎華擊團也不會放棄，各隊員將所有靈力釋放，光武泛起光芒，力量如神蹟般成功輸送給大神，大神光武的蒸氣機關馬力不斷增強，防禦網似被壓了下去！

艾莉卡：「傳遞我們的心意！」

姬絲莉：「隊長，抓緊勝利！」

歌莉歌：「一郎，打倒他！」

洛庇莉亞：「拜託了，隊長！」

花火：「拜託，大神！」

大神發力吼喊：「嗶呀呀！完結了！」

力量無限大地增強，由靈力形成的防禦網出現裂紋，然後…四碎！大神雙刀揮向華馬，同時第五次鐘聲響起！「噹！」鐘聲過後，一片死寂…

姬絲莉：「可惡…鐘…」

副隊長：「隊長！」

大神持刀蹲在地上，閉目不語，究竟…是勝？是敗？力量過鉅，相對衝力也過激，大神似暈過去了，只是好幾妙的時間，尤像過了幾年一般。

「華馬…是我們勝利！」

直至大神宣布勝利，各成員才回復心跳，巴里華擊團勝利了…

甲板上，華馬身中大神…不，是華擊團的渾身一擊，新鳳靈爆炸，華馬葬生火海之中。

華馬發出最後慘叫：「怎麼…本…本座，會敗給普通人類！」「呀…我可見…被火焰包圍的巴黎…嗶！」

大神：「完結了…」

華馬，惡激雷與新鳳機機同時消失，運用靈力，大神們平安無事著落到巴黎聖母院前。此刻，回看平靜的巴黎，之前一切禍亂就像是夢境一般…

各成員也舒了一口氣，仰臥在地上享受藍天和平的感覺。

艾莉卡：「我們…成功保護巴黎呢。」

姬絲莉：「終於取得完美勝利…即使疲倦…也感到舒暢。」

歌莉歌：「呢呢，這樣各位也可回來城市呢！」

花火：「嘻嘻，是呢。成功保護珍貴的人在長眠的城市…我引以為榮。」

洛庇莉亞：「完結了，完結了。嗯，這報酬要算多少呢。」

艾莉卡：「好晴朗的早上…這樣漂亮的太陽伯伯…好像第一次見般。」

「大神！成了呢！」

是美露和莎兒？

莎兒笑道：「嘻嘻嘻，擔心大神，我們來了。」

美露：「我們好想迎接大神們的笑容啊。我們可是巴里華擊團的一份子。」

莎兒和美露本應留守劇場，竟然也來到聖母院，另外，僧組長也來到。

僧：「將我可愛的光武弄破破爛爛的，真是啊，好有價值修理！」

當然，也少不了格嵐主管：「你們…做得好呢。」「有勞了…」

眾子齊集，悄反的艾莉卡有個好主意：「呢，大神，這麼齊人，做習慣的那個吧！」

歌莉歌：「是啊！一郎指揮吧！好主意啊！」

大神：無影響

Timing LIPS

選擇	中譯
勝利のポーズ,決め!!	勝利姿勢，決定！！
……やっぱり,恥ずかしいな。	……呀，好害羞。
Time Over	—

但大神害羞，停頓了好一會兒也沒有回應。

格嵐：「怎麼啊，大神？還是小孩子呢。美露，莎兒，幫幫他吧。」

莎兒：「係！交給我吧！美露，來吧！」

美露：「將光芒帶給巴黎的，黑髮貴公子！」

莎兒：「巴里華擊團 花組隊長！他的名字是大神 一郎！」

眾人擺好姿勢，大神：「勝利姿勢…」

副隊長：「決定！」

集les Chattes Nories各位努力，巴黎回復和平，在巴里華擊團溫馨的合家福照片下落幕。

在巴里聖母院的對岸，織姬看著華擊團的幸福場面，滿不是味兒。加山只好知情識趣安慰她和靈鈴。

織姬：「加山～，我也想做久違了的勝利姿勢啊。」

加山：「喂喂，織姬。這裡是巴里華擊團，不要令他們掃興好嗎。」

靈鈴：「…是呢。」

加山：「看，他們的笑容像朝陽般耀眼吧。友情真好呢，大神。」

清晨中，各人也漸漸回歸往自己的崗位，才好幾日，巴黎已回復繁華的景像，les Chattes Nores 每晚亦再歌舞昇平。

為和平慶祝，劇場當晚又要特別表演。










舞台上，如舊是司儀服的莎兒和美露。
莎兒：「曾經俘擄歐洲的歌姬們從東京回來了！」
美露：「織姬 辛妮塔！靈鈴 美修勒絲！」「各位，請仔細欣賞！」
當晚的表演嘉賓正是織姬與靈鈴，她們穿上禮服，英氣十足，表演精采絕倫。
各人為之讚嘆，回看身邊，卻不見大神與副隊長…
格嵐：「那傢伙…有點事要辦呢…」
劇場外，星空下，隊長正在與副隊長約會，在市街浪漫散步，傾訴心事。

▶ 如副隊長是艾莉卡：

艾莉卡：「大神…和平好真好呢。」「最後之戰前對我的一番話…還記得嗎？」
有那回事？大神左想右想，好像沒有…
艾莉卡繼續說話：「我…聽到那說話的時候，就像夢境一樣。」
但大神還是記不起…「對不起…是什麼…」
艾莉卡有點生氣：「過份！竟然忘了那麼寶貴的事！」「不是說好勝利後要一行生活嗎！」
「下！我有那麼說過？」
大神沒有說過那些話，被艾莉卡嚇慌了。
但艾莉卡還是自說自話：「我可是祈望與喜歡的人一起生活而戰鬥啊！」「是那樣…是那樣…卻竟然忘了！」艾莉卡怒火中燒，還運起了力量，身體泛起靈光，靈力四射。
大神忙忙解釋：「等，等等，艾莉卡！那是誤解！我沒有那麼說過吧！」
怒意下，艾莉卡已變得蠻不趕理：「說過與無說過，怎樣也好了！」
大神：「等，等等！我真的無說過啊！」
艾莉卡：「多講無謂！你玩弄我的純情呢！要你好好承擔責任！聽好嗎，大神！」
約會中，大神最終也屈服於艾莉卡，被迫承擔所有責任，不過，彼似也更加了解，一對小情人愛對方更深…

▶ 如副隊長是姬絲莉：

姬絲莉：「和平是好東西…因為有你，才能在那戰鬥取勝。」
大神：「那不對啊。因為有姬絲莉和大家啊。」
大神誇獎，姬絲莉臉都紅了：「嘻嘻…那要那麼讚我。令我愈來愈喜歡你了。」「果然，勝任寶美家花婿的男人只有你。」「總有一天與你相契約，生一個強壯的孩子…雙親在信上那麼寫啊。」
當天只是一心救姬絲莉，沒想到姬絲莉這麼認真，大神很驚訝：「難道你寫了那些事！」
「當然，告訴了！當然啊！」
德露突然出現，教大神摸不著頭腦。
德露：「要成為當家的新郎要有一定準備！各位，幹吧！」
德露命令下，一班女傭如步兵般挾持持大神。
姬絲莉：「現在，你要接受寶美家傳統的花婿檢定測驗。測驗合格，才能承認為你成為寶美家的花婿。」
大神：「我，我還未答應成為花婿啊！」
德露沒理會：「收聲！…來，大小姐，準備好了。」
姬絲莉：「嗯，傢伙們，撤回屋邸！」
大神：「誰，有誰人…救命啊！」
當晚，大神為姬絲莉渡過了一個悲慘的晚上，不過，彼似更加了解，一對小情人切也愛對方更深…

▶ 如副隊長是歌莉歌：

歌莉歌：「呢，一郎…我們真的取勝了呢。這樣，巴黎各位可以再在歡笑中生活呢。」
大神：「嗯，是啊。這多得歌莉歌當上副隊長和努力啊。」
歌莉歌感到難為情：「多謝…我…今次戰鬥，我更加喜歡一郎了。」「呀，不要誤會啊。我從以前就喜歡一郎啊。」「還是呢…這陣子…喜歡一郎的程度還不斷增長。」
歌莉歌突然想起一件事：「呀！！是了，我忘了！大家也想見一郎，所以我帶牠們來了！」
留心傾聽，大神聽到一連串動物的吼叫聲，遠處，一大群動們正向歌莉歌走來，有大象，有老虎，也有猩猩等等，包圍著大神，大神慌亂失措。
歌莉歌為大神介紹：「是啊！是馬戲團的動物啊！剛才從巴黎回來的！」「那呢，告訴牠們一郎的事後，說『馬上想見見』，所以…便帶他們來了！」
大神看著動物們，有點不安：「歌，歌莉歌…那雄獅，在舔著舌頭啊…」
歌莉歌：「那孩子想見一郎，不吃飯也來了，好高興吧，一郎？」
大神：「歌，歌莉歌…這雄獅，在咬我的腳…」
歌莉歌：「才那樣子，無問題啊！各位，來這裡，一郎會跟你們玩！」
大神：「嘩，救我，歌莉歌！」
至少歌莉歌感到愉快的約會中…大神與歌莉歌一起渡過了難忘的晚上，彼似更加了解，一對小情人愛對方更深…

▶ 如副隊長是洛庇莉亞：

洛庇莉亞以十分女性化的口吻向大神傾訴：「…我們～，真的勝利了呢。」「多得大神先生，才能於那戰鬥取勝啊。真多謝你。」
大神：「洛，洛庇莉亞！你又變怪嗎？」
洛庇莉亞：「嗯…難得因為大神愛的力量，我正義之心才會甦醒…」
大神：「是嗎…洛庇莉亞終於明白嗎。」
洛庇莉亞：「這麼美麗的晚上…看著這和平景色…」洛庇莉亞回復本性：「便想做壞事啊！盜竊在這時候最好辦。」
大神反問洛庇莉亞：「你正義之心不是甦醒了嗎？」
洛庇莉亞有理沒理：「那些話不要相啊，你是蠢材嗎？嗯，再見了。」
洛庇莉亞要幹壞事，大神馬上阻止：「等等，洛庇莉亞！」
但大神不慎絆倒，摔到樓梯下，好不疼痛，不過終於追上洛庇莉亞。
洛庇莉亞上前扶持大神：「你在幹什麼？真是，我不在你什麼也幹不了呢。」
大神：「洛庇莉亞，你不是去…」
洛庇莉亞：「嘿…開玩笑啊。要偷也等街上那些傢伙儲一些錢後再去啊。嗯，之前…作為我拍擋，先要鍛練你呢。」「好了，跟著來。今次由我教你一些有趣事啊。」
大神跟隨著洛庇莉亞，共渡了有趣的晚上，彼似更加了解，一對小情人愛對方更深…

如副隊長是花火：

花火：「大神…我們的戰鬥，從此便完結呢。」「有大神在，那能那戰鬥取勝…」
大神：「…不單止啊。身當副隊長，花火也統率各位有方啊。」
被大神稱讚，花火害羞得掩著雙臉：「不，不是…我只是服從大神的命令。」
大神再鼓勵花火：「有花火在我們才能安心戰鬥。提起自信啊。」
花火：「大神…」「我…終於成為大神們的力量呢…」
大神：「嗯，是啊。花火沒有我的命令，也很稱職啊。」
花火：「大神…沒有殿下的命令…我也能保護巴黎…」
大神：「花火，差不多要回去了。大家會擔心啊。」
「為愛人…女仕會變強呢…」
花火興奮過度，妄想症又再發作…完全沒有聽進大神的話。
大神：「花火，真的要回去啊。」
花火還是聽不到：「花火，快回去！你聽不到嗎，花火！花火！」
縱使大神喊了數百編，但花火仍是掩著臉蛋兒，沉醉於與大神的回憶中。大神與花火一起渡過了回憶的晚上，彼似更加了解，一對小情人愛對方更深…

當每個人都以為巴黎不再有外來威脅…當晚，頹垣敗瓦的巴黎聖母院內，有人目睹陰森的靈異形像，月光下，一名小丑喃喃自語，帶出一個不祥之兆。
月光下，小丑浮遊在半空中：「巴黎族的英靈啊…完成所有任務，安息地長眠吧…來，回去神聖的樫(暖地野生的常暖喬木)之森。既是司祭亦是生贄之者啊…」

戰鬥仍會繼續！下一期，櫻大戰3，在愛的旗幟下，發動最終一回攻略！

次回預告

小丑：「是優雅嗎？巴黎。是掛念嗎？巴黎。讚頌吧！巴黎。下一章，櫻大戰3，～神離去後～。在愛的旗幟，孩子們啊，好好休息吧。」





GAMEX GAME DATA

製造商	BANDAI
發售日期	發售中（4月26日）
價格	4500 日圓
容量	32M + 16kEEPROM

Wonder Swan / AVG / 1P / MEM / Wonder Swan Color 專用



上期提要

得到了心源流拳法代師傅阿永的指導，潛藏於小岡和基路亞體內的念終於被誘發了出來，並通過了畢索加所設下的考驗，趕及在零晨之前辦妥第二百層的登記，繼續第二階段的修行……







小岡╳基路亞篇

～第二章～

No.006 戰鬥開始！

在接待員引領之下，小岡來到了第二百層的新房間「這間是小岡先生的房間，而隔壁的則是基路亞先生的房間。」

「很豪華的房間啊！」小岡發出了新奇的慨歎。

「你們馬上要一起申請參賽嗎？要通過這一層，必須要勝出十場賽事，但要是在勝出十場之前，已輸掉了四場，那麼就會失去繼續參賽的資格。相反，只要徹徹底底地勝出十場……便可以挑戰這層的層主（フロアマスター／FLOOR MASTER）。至於所謂層主，是由二十一名最高水平的戰士所組成，只要哪一位可以擊敗層主，哪位挑戰者就可以成為新一任的層主」接待員殷勤地向兩人解釋。

「……只是這些？」小岡率直且不以為然的一句。

「還不止，成為了層主……更可以參加由頂層所主辦兩年一度的武術節『BATTLE OLYMPUS』（バトルオリンピア）！」

「……唔，沒有這個必要，如果可以的話，我只是想和畢索加較量！」

「畢索加不是說過只要你勝出一場的話，便接受你的挑戰嗎？」基路亞略帶疑問地道。

「嗯。但我現在還未勝出過一場啊！」

「不過在最近沒有比賽嗎？還有九十日，慢慢進行念的特訓也可以……」

小岡搖搖頭「嗯。要馬上進行。姑且不理在戰鬥時是否中用，說不定這層參賽者的實力可能遠超我們所想像以外。」

「也有你的，那麼先往報名處決定比賽的日期吧！但即使怎麼樣，甚麼暫且留待明日才算吧！夜了，我們還是先回房休息，好好地睡一覺才是！」



「嗯，晚安」但在小岡心深處，卻無時無刻想著『無論如何也要會一會第二百層的戰士。好，去吧！一口氣直至完全擊敗畢索加為止！』

如是者，小岡和基路亞在第二百層的戰鬥也正式開始了！

「好了，小岡，去**【報名處】**吧！」

來到了報名處的基路亞「那麼快快辦妥登記手續吧！」

「那基路亞你呢？」

「還未，我和小岡你不同，你的理由是盡快勝出一場！」

「那麼，你等我一會。」

「行了……」

小岡說完便轉身走向報名處辦理登記手續，此時，有幾位似曾相識且造形古怪的人慢慢步向二人身旁，沒錯！是早陣子於第二百層廊下碰上的那伙人。

「太巧合，又見面了！」其中一位主動向二人搭訕。

「是了……嘿嘿」另一個也隨後答道。

「……嘿嘿」第三位則抖擻地發出詭異的笑聲。

三人喋喋不休，基路亞顯得有點不耐煩：「甚麼？有甚麼事？」

「沒甚麼，只是來辦登記手續罷了！」看來是個獨臂的傢伙答道。

「是嗎？那麼讓你先吧！」基路亞滿不在乎地的。

「好，小孩子跟著後面吧！」邊說邊揀了和小岡同日參戰。

『雖然我們看似是新人，但要輕易擊敗我們似乎還未可以，甚麼也不懂的傢伙！』基路亞從心底裏瞧不起那伙人「……小岡，那伙人似乎想和你同日參戰呢！」

小岡不卑不亢「看來是，但倒沒有所謂，我接受任何人的挑戰，任何人也可以！」

「縱然說是……」基路亞恐防有詐，但話未說完已被人打斷了。

「哈哈，好神氣的男孩。」

「基路亞，讓你久等了！已辦妥了登記手續。」

「那麼走吧！」

「……你還未登記嗎？」獨臂的傢伙轉移視線向基路亞問。

但兩人並沒有理會那傢伙的說話，繼續聆聽**【接待員】（うけつけ）**的**【說話】（話す）**「小岡先生已經完成了比賽日的登記手續，按照規矩，一經決定了接下來的比賽日期便會馬上通知你。」那伙兒一直目送兩人離開……

在回房途中，小岡和基路亞路經了**【第一百層】（100階）**。

「……現在還來這裏幹甚麼？」從後面傳來了一道熟悉的聲音

「……哎呀？」二人回頭一看，是阿永！

「你們幹甚麼？為何來第一百層？」

「呀！永先生！早晨啊……但永先生又為甚麼來這裏？」

「實情是早哲已通過了第一百層，所以才去看看我們入住的房間！」

「真的嗎？早哲也來了第一百層嗎？」連小岡也禁不住為早哲高興。

「托您們的福吧！不過由這裏開始會有一個很大的轉變，說實在，到達第二百層為止，我想也不知道要花上多少年？」

「是嗎？不過要是早哲，我想他很快便可以成為高手！」對於基路亞罕見的勉勵，阿永只搖搖頭「不可以、不可以，人也好，其他人也好，凡事也不可以操之過急。」

「是嗎？那有點可惜哩！要是可以和早哲一起在第二百層比賽，一定很有趣哩！」小岡沒有深機的道。

「若早哲也聽了這番話，相信一定會很高興哩！下次有空的話，請你來我們那裏玩過痛快！」之後阿永便指著早哲房間的所在位置「我也會在這裏，你們大可以放心，我還有要事在身，所以失陪了！」

「阿永任何時候也像老師般指導我們。」基路亞漫不經心的一句，似乎已認定了他們之間的關係……

辦妥了登記手續後，小岡和基路亞決定回**【房間】（200階）**休息一會，誰不知甫踏進房間，基路亞已經**【發現】（見る）**了**【電視機】（へやのようす／房內的情況）**上出現了一段訊息。

「……唔？為甚麼電視機的按鈕會有光的呢？喂！基路亞，這是甚麼？」

「唔……啊！看來是給你的」基路亞邊說邊按下按鈕「是競技場傳送過來的！」

「真的嗎？是甚麼？」

「……喂喂，比賽已決定了在明日舉行！那麼快？由下午三時開始，對手是傑度（ギド）……小岡……」可惜話未說完，基路亞身旁的小岡已燃起了戰意。

「……明日一戰恐怕我勝不了，但不打緊，現在我想盡早一點試試看，念的力量到底可以做些甚麼？」基路亞默不作聲，明白任何的說話也阻不了小岡……

又到了黎明的時份。

競技場內的廣播再次響起「啊！今日是一場矚目的比賽！是一口氣晉身至第二百層的選手——小岡的比賽！至於對手則是傑度，是直至現時為止，在五戰比試中勝出了四場的選手！」

「……終於開始了」小岡的腦海突然憶起了阿永的說話……

『聽好了，小岡、基路亞，纏終究也是防守的招式，雖然可以加強防禦力，但要是被人擊中，也會痛，也會受傷，所以要是對手在使用念方面比自己更強，你們的纏就會起不了作用，最壞的，對手的招式更可以幹掉你們也說不定，因此比賽方面，請你們再忍耐多兩個月吧！在這段期間，我會將所有的也會告訴給你……』

「……對不起，永先生，雖然我違背了承諾，但今日無論如何，我也想試試看！」



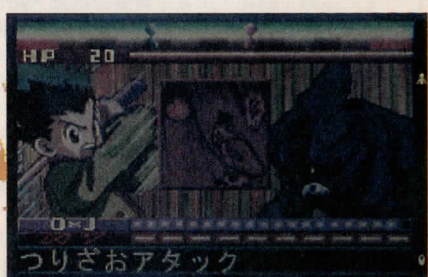
另一邊廂「代師傅！小岡先生的比賽似乎要開始了！」早哲興高采烈地道。

如夢初醒的阿永只有一面無奈「好了，拿他沒辦法！」

鏡頭一轉，又再次回到競技場內的傑度「小子……第一場比賽遇上了我，算是走運，因為我算不上強大，不可以一下子取你的命！」

戰鬥部份（第一部份）

學會了基礎功後初試啼聲的戰鬥，雖然在對戰時有了更大的優勢，但仍然不要忘記對方也是用念的高手，掉以輕心的話，一樣可以一敗塗地。基本上自己也好、傑度也好，在遠距離（兩格以外的距離）的情況下，雙方也不可以令對方構成受傷，不過只要一踏入中距離（一格的距離）以內的範圍，任何一方也可以令對方造成傷害，而問題只是如何進入中距離罷了，所以最好的方法還是邊用鍊儲氣，邊待對手行近，只要對手一踏入中距離的範圍，便立刻先發制人向對手發動攻擊。相反，假如對手一直處於一個被動的狀態，那麼便要冒起被攻擊的危險忍痛踏出第一步，不過最終也要量力而為才上前進行攻擊，否則還是和對手鬥鬥耐性好了。



「……甚麼！？」傑度不敢相信。

「噢，小岡選手一記攻擊便將傑度打過倒地不起！」

可惜說時遲，那時快，傑度不知道在甚麼時候已經站起來了「……嘿嘿」

「不過傑度選手很快又再次站了起來！」難以置信！小岡還以為可以完美地擊倒他。

「……不行哩，太天真的想法，剛才只是一時大意呢！」

戰鬥部份（第二部份）



傑度開始認真起來的一戰，所以在攻擊力和防禦力上，與第一部份會完全不同，而且一至兩招內已經可以分出勝負，不過依然可以用上第一部份的方法來應付，但要小心傑度用念的『活』來恢復體力，否則要擊敗他就更加難上加難。可是話雖如此，要是被他擊敗其實也不打緊，因為以上只是依照劇情的發展罷了……

「吃我一記！」傑度認真起來的一擊。

「……呀！」小岡被陀螺擊中了。

「噢，小岡選手倒地了！」

一直在觀察席的基路亞看來已了解到甚麼似的「混蛋，果然是第二百層的級數，和之前的完全不同！」

在場外正收看直播的早哲也不肯相信「代師傅！小岡先生他……」

「這是理所當然的。」阿永完全像意料之內「即是小岡有多少的天份，第二百層對於他來說，未免太早了！」

「噢，小岡選手總算站了起來！」阿永情願小岡站不了起來。

小岡發出了急促的喘氣聲。

「你沒有問題嗎？還可以繼續嗎？」裁判員（レフェリー／REFEREE）問道。

「……沒、沒有問題的！還可以！」

基路亞暗暗替小岡不妙「不要勉強！小岡，夠了！」

「代、代師傅！小岡先生很了不起，似乎還可以！」阿永更加擔心，心裏想著『傻瓜……不要再胡鬧了！以小岡現時的實力，絕對未可以擊敗傑度！現在還未明白？為甚麼……！？』

「……很好，那我今次也不會手下留情」

「噢！傑度選手又再次運起了數十個陀螺！小岡選手今次可謂窮途末路了！」

小岡的喘氣聲更加急促「……呼、呼……如何是好……如何是好？還可以繼續嗎？落敗也好，但我還想繼續支持下去……這是我現在唯一可以辦到的……是了！可以用上那個，我記起在森林中狩獵時，將心意集中……來感覺獵物的足跡！」小岡不知不覺間解除了纏的狀態。

這一著，連傑度也摸不著頭腦「……甚、甚麼！？」

「幹、幹甚麼？小岡選手突然合上了上雙眼！而且更大開中門站了起來！究竟打算怎樣！？」

有如熱鍋上的基路亞「蠢、蠢材！搞甚麼？解除了纏！」

「代、代師傅！小岡先生究竟在幹甚麼……」

阿永並沒有理會早哲的說話，繼續目不轉睛地看小岡的一舉一動，並開始緊張了起來「……不是，非但解除了纏……是『絕』……絕是隱藏自己行藏的技倆！關掉了由身上散發出的氣，達到消聲匿跡的效果……原理就有如概括地判斷自己的行動……然後輕易地避開攻擊。不過另一方面，體內的氣便不可以作為防禦，在戰鬥中使用，是高風險的招式，可是，我從來也沒有告訴他關於絕的事！到底他怎麼會懂得使用？是未遇上我之前已經知道了？是自己學會了？定抑或連他也不知道那是絕……一定是日常生活中，自然而然地學會了，沒錯！恐怕是捕獵野獸中學會的，將自己的行藏隱藏起來……然後，洞悉獵物的動向，集中目標攻擊……是吧！這孩子擁有深不可測的潛質……與生俱來，且一直在這種環境下生活，要不然今日也不可使出絕！」

「不要命嗎？那麼我就成全你吧！去吧我的眾陀螺！」



「傑度選手又再次使出攻擊！」可惜話未說完，評述員已嚇了一跳「咦！？可、可是！」

「甚、甚麼？」

「難、難以置信！小岡選手竟然合上了雙眼，避開了攻擊，而且任何攻擊也幾乎逐一避開！但卻沒有任何攻擊的意圖，究竟葫蘆內賣的是甚麼藥？」

「……小岡，難道你……打從開始便沒有勝出的打算？所以緊持解除纏嗎？怎麼說也太任性了……」基路亞開始明白了小岡的想法。

「了、真了不起！小岡先生，加油啊！」阿永驚魂未定「……難道使用了絕，就有了勝算嗎？連自己也置之不理，為的只是支持下去……拚命地鍛鍊自己？冒死也要繼續戰鬥？這小子要拚死地繼續修行！」

連傑度也似乎拿他沒辦法，暗暗驚訝起來。

「厲、厲害，情況仍然持續！小岡不斷避開攻擊已經持續了超過三十分鐘！」

在場外的畢索加也為小岡的舉動而興奮莫名。

情況持續了近一句鐘後，最後小岡也被傑度的陀螺逼入了死角，右臂更受了一記重擊，結果小岡無法再次站起來，在比賽之中落敗了，也受了重傷。在賽事之後的一日……

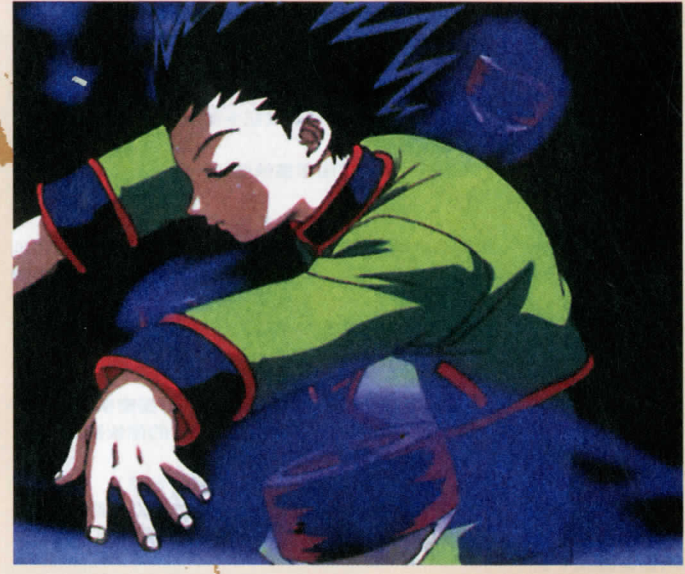
No.007 點

一面無奈的基路亞「您……全身共有十二處地方骨折，完全康復要用上四個月時間，時到如今，連安耽也不可以」

小岡還嬉皮笑臉地伸了一下舌頭「……對不起」

「……向我道歉有甚麼意思呢？蠢材，你也聽說過不知道念的人會有何等程度的傷害吧？比起上來你已算走運了！」基路亞邊說邊用指頭猛力地推按小岡的頭部，小岡暗暗叫痛。「真的明白了嗎？為何四眼哥哥的說話你沒有放在心上？」

「……但我想知道能不能夠抵受得住，看看可以避開多少次攻擊，只要沒有被擊中要害……」還未知道要領的小岡話未說完，已經吃了基路亞一腳，小岡自然叫苦連天，同時由房門傳來了幾下敲門聲「進來吧！」基路亞一邊說，一邊想哪是誰呢？門一打開，才赫然知道是阿永「……有勞了，是專程來探望你們的」



小岡一見阿永，已知道了他的來意，所以連忙說道「永先生！那、那件事，真的很對不起……」可惜小岡還未說完，面頰已吃了阿永的一記耳光「向我道歉也無補於事哩！到底你在想甚麼？已說過念了的可怕面！可能會就此送上性命，絕非玩笑……說實在，如斯程度已算是不幸中之大幸」阿永摸了一摸小岡的頭蓋，小岡也知道阿永的激動是出於對他的關心，所以再次說道「永先生……真的很對不起……」

「不可以，不可以饒恕！」說罷阿永的右手便握緊小岡的肩膀，小岡心知不妙，知道阿永果然生氣了「基路亞，你知道小岡要用上多少時間才可以康復嗎？」

「醫生說要兩個月。」基路亞向阿永說了謊話，實則沒有四個也不行。

「小岡，作為你念的老師，我有一些忠告給你，由今日開始的兩個月期間，不準你參加比賽，不可以練習或調查關於念的事，要是你再次違背與我的約定……我就不再教你，知道了嗎？」

「……知道，我會好好遵守」心裏卻暗暗感激基路亞為他說了一個謊話。

「那麼，請你伸出左手，我要在你左手的手指繫上一根繩子」阿永在小岡左手的尾指上繫了一根繩子「那是你我之間的約定之繩，看見了，你便不會忘記我們的約定」這根繩子到底是甚麼？「基路亞，有些時想和你……」說完二人就步出了房間。

阿永開門見山「基路亞，請你告訴我！你們真的目的究竟是甚麼？」

「說不上是甚麼目的，總而言之，在來到這裏之前有了很大的改變，要不是遇上早哲和你，只打算賺點錢罷了，但小岡卻為了可以和畢索加那傢伙決一高下來才這裏修練。呀！似乎在正常的情況底下，是以頂層為目標，不過BATTLE OLYMPUS對於我來說是則沒有任何意思。呀……至於小岡方面我就不大清楚了，那傢伙雖然口邊常掛著只想和畢索加較量，可惜從昨日與傑度比試的打法來看，他好像對於驚險且拚死式的戰鬥很樂在其中呢！」

「……不過生命很有可能會就此斷送，還可以樂在其中嗎？」

「嗯……我也曾經有過類似的情況，所以我明白他的心情，但我會選擇時間和情況而釐定，但小岡一旦入迷，便會忘我且毫不考慮地應戰，唔，不過同樣的約定他該不會違背兩次吧！沒有問題的！」阿永卻有點擔心，或許是自己已喚醒了體格和力量超群的「怪物」……可惜阿永心裏所憂慮的神色，已經出賣了他，基路亞似乎留意到這一點「……那已經太遲了！已經知道了關於念的事，我知道、小岡也知道。即使你不再指導我們，我們也可以由其他人身上學會，又或者我們自己領悟出來，所以你不需要有感而負上責任，反正我的哥哥是、畢索加也懂得使用念，所以我和小岡早晚也好容易碰上念。」聽過了基路亞以上一番說話，阿永回想起來其實也有他們的道理，況且事到如今，一切已經不能回頭了「……我明白了，其實我並沒有想過在中途半端不再教導你們，相反，還有許多許多想教過你們，早哲在房間等待著，你也可以和他一起修練。」

基路亞想了片刻「……不、不用了」此舉令阿永好奇起來「那我豈不是搶先了一步，要是小岡可以守約，你才一拚教過我們也不遲。」阿永開始對基路亞有少許改觀「……唔，請代我傳告給小岡，允許他可以練習燃，還有每日可以練習點」基路亞好像沒有半點入耳似的，向阿永揮手道別便轉身走了。

基路亞回到了房間「喂！小岡，我回來了……唔？睡著了還……閉起

雙眼，集中精神練習……幹得好！」基路亞雖然拿他沒辦法，但又輕鬆了一口氣，打從心底裏笑了出來

『被人搶先了一步，我也要加把勁呢！』說罷基路亞也盤膝而坐，坐在地上運起了點。

MINI GAME



No.008 卡斯特羅

……又過了一個月。

「喂！小岡，好了點嗎？」

「啊！基路亞！我正有意思去你那邊找你。」

「喂！小岡！你……可以不用在休息嗎？」

「嗯！連醫生也說了沒問題！很順利，看來已完全康復了！」小岡驚人的康復程度叫基路亞嚇了一跳『這、這傢伙……到底是甚麼構造？需要用上四個月時間才可以痊癒的傷，他一個月就行了』

「您到底是甚麼構造？你有問題的！」

小岡沒有放在心上「嗯……我才不會理會你的說話。」

寒暄過後，小岡單刀直入問基路亞的來意「來這裏有甚麼事？」

「啊！是了！你知道有比賽嗎？」基路亞實話實說。

小岡似乎全不知情「……有比賽？是基路亞的？是早哲的？」

基路亞的頭搖了一搖「不是、不是，是畢索加的比賽的入場券，由於非常受歡迎，似乎要弄到手也絕非容易，我以第二百層參賽者的身份才可以優先訂購，既然有了入場券就去看看吧！」

「甚麼？現在？」

基路亞點了一點頭「嗯，比賽在今日舉行！」

兩人邊說邊向**【競技場】(鬥技場)**方面進發。

「……嘩！觀眾塞滿了競技場場外啊」

「呀！買入場券的時候，我聽到了厲害的事。」

「……啊！甚麼厲害的事？」

「在那裏，我聽到了很多事，畢索加這傢伙並非泛泛之輩，在十一場比試中，勝出了八場，其中有六場是以技術性擊倒對手，而且技術性擊倒更等同幹掉了對手的數目，換句話說，即是已殺了六個對手」聽到了如此驚人的記錄，小岡不禁心寒起來，面上露出了凝重的神色，但基路亞說話似乎沒完沒了「至於其餘的三場賽事，對手全部以不戰而勝的姿態勝出，換言之，只因畢索加沒有心情而沒有應戰，才被判戰敗罷了，要是好好應戰的話，要擊敗他一次也不可以」

小岡聽得出了神，只懂敷衍應道「……嗯。」

基路亞欲言又止「還有，在十一場比試中，對手全部束手無策，要令他倒地超過一次的機會也沒有，正面擊中他也只有三次，水準很高，沒錯，是大師級的級數。」

雖然聽過基路亞的說話後，小岡露出了一幅興奮的神情，但口卻說了反話「……嗯，那我輸定了！」

更騙不了在旁的基路亞，小岡的表情已告訴了基路亞，他心裏所想的和實情並非如此「……至於對手叫卡斯特羅（カストロ）！是唯一曾經把畢索加打至倒地的對手，而能夠抵擋得住畢索加的攻擊的，亦只有卡斯特羅，所以與畢索加的比試可謂大有由來，大概是他們雙方約定的比試，呀！這次可以從中分析研究一下畢索加的戰鬥方法，說不定可以看看畢索加認真起來時的實力」興奮的心情此起彼落，因為小岡憶起了和阿永之間的約定「還是不好了，我與永先生有了約定」



難得拿到了入場券，又可以欣賞一場吸引的比賽，基路亞自然不想錯過「沒有問題吧！只是看看比賽罷了！」但說時遲，那時快，原來一直在旁邊的阿永突然答道「不可以！」

阿永突然之間出現，實在叫小岡和基路亞嚇了一跳，而且剛才的對話，阿永已經全部聽進了耳裏「看比賽就相等於調查關於念的事，小岡還有一個月休養的時間，請你專心養傷吧！」雖然有點可惜，但既然與阿永許下了諾言，就算萬般不願，小岡也不敢違背「知、知道！」

「那麼，再見了！」說罷阿永便轉身走了。

基路亞也有感此舉未免過份了一點「……呀！既然那麼說，真可惜哩，用錄影機錄下比賽吧！我唯有分道去看比賽！」

「我只好乖乖回房去吧！」

如是者，兩人就分頭行事了……

小岡的故事（ゴンストーリー）

在回房途中，小岡一邊想著畢索加比賽的事，一邊想著關於畢索加的戰鬥方法，但心裏又想起了和阿永之間的約定，唯有不斷叫自己不再想著比賽的事，並關起了直播比賽的電視機，用餘暇來練習點！

MINI GAME



『……呼，這種練習可以了吧……呀！比賽快要完結了……不知道結果如何呢？希望基路亞不要入了迷，早點回來！』

忽然房門傳來了幾下敲門聲，似乎是基路亞「小岡，我入來了！」是基路亞，終於回來了！小岡難掩緊張的心情。

（小岡的故事完）

基路亞的故事（ギルアストーリー）

既然小岡不能親臨其會，基路亞唯有獨個兒觀戰。

「請你們看看！這裏入場觀眾的數目！」

「是電視台的特備節目？」聽過了廣播後的基路亞說。



「一個小時之前，觀眾已經擠滿了全場！愛好休息，逢應戰的比試也絕不落敗，人稱愛好休息的死神、魔術師畢索加！今次的對手，在十場比試中，勝出了九場，只敗過於畢索加手上！誓要一雪前恥！還差少許就成為層主的武鬥家卡斯特羅！據卡斯特羅所講，今日定要算清兩年前的舊債，如此一說，莫非卡斯特羅有擊敗畢索加的把握？不如在比賽前先聽聽兩人的心情吧！」

「有信心嗎？」工作人員向卡斯特羅訪問

「要是沒有勝算也不會挑戰吧！看看和兩年前的分別！」基路亞對於卡斯特羅的說話顯出有點不耐煩，而且打從心底裏起了疑問『他真的有那種自信嗎……我可要去確認一下……這個時候，那傢伙該會在等候室吧？』屬於行動派的基路亞，決定要看看卡斯特羅究竟是否如他所說般厲害，一時好奇心動，便走到了等候室打算來求証一下「……他的等候室似乎是前面那間，前面有個人影……看來只是普通的工作人員，該很容易下手……好吧！趁他不為意，一口氣竄入去吧……」

基路亞向工作人員處擲出石子，石子跌落地上的聲音引起了工作人員的注意「……唔？」然後趁工作人員轉移了視線的一刻，從背後竄入了等候室「……？好像颳起了微風似的……是錯覺嗎？」

騙到了工作人員的基路亞繼續走向等候室「到底是……是那扇門對面吧……稍為拉開門吧……」基路亞從門縫中窺伺卡斯特羅「……行了。是坐在椅子上那個，那裏該不會被察覺吧！」可惜一道聲音從基路亞的背後傳來「……你有何貴幹？」是誰？基路亞定下神來才發現等候室中的卡斯特羅已不見了『這、這傢伙！究竟在甚麼時候竄到了我的背後！？沒有可能的，只是一瞬之間……在等候室中消失得無影無蹤！不會弄錯，剛才確是坐在椅子上，到底在甚麼時候……但我沒有理由察覺不了，用敏捷俐落的身法開了門，在側邊穿過？沒有可能！我的視線從未離開過這扇門，到底怎樣辦到的……』

「啊？不是找著我而來的嗎？」卡斯特羅繼續問道。

「不是，只是想拿個簽名罷了！」

「我嗎？真是光榮呢！基路亞先生。」

「唔？你知道我的事？」對於卡斯特羅一早已留意到自己的存在，基路



亞實在有點意想不到。

「只是留意同級的對手罷了，你不是和一個叫小岡的小子一起嗎？」

「呀！完全敗露了。」基路亞的頭搖了一搖。

「今日是來視察敵情嗎？」卡斯特羅像沒有任何戒心似的，面上流露了一絲笑容。

「不是，只是想近距離地看看你。」基路亞老實地回答。

「……那麼對我的感覺如何？」

對於卡斯特羅那麼直接，基路亞怔著了片刻，過了不久才懂回答「相當不錯。」

「多謝你！」卡斯特羅似乎很高興「基路亞先生的絕也很出色」卡斯特羅一說，引起了基路亞對於自己的注意，想知道多一些關於自己的意見。

「不過掩飾行藏，來到這層之前已經不中用了。像你那樣突然隱藏了行蹤，功力不如我的人也會戒備起來」基路亞也深感認同。



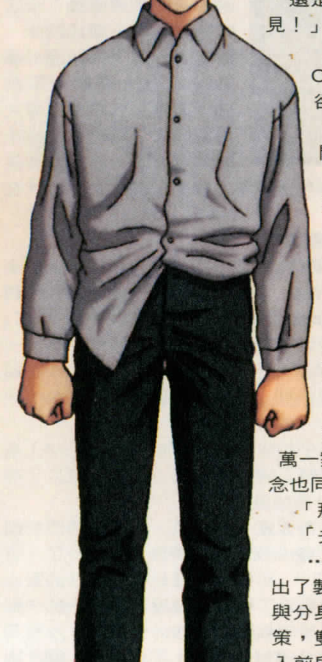
「在我晉級至這一層時已經留意到我嗎？」基路亞很感興趣。

「算是吧！」卡斯特羅打趣的道。

「還有一件想問你……剛才由房內出來的戲法，到底怎樣辦到的？」

「很可惜呢！不可以告訴你，之後說不定要和你比賽呢！」

「放心吧！我還未有意思和你比試！」



「是嗎？但你的氣已告訴了我實情並非如此。」基路亞雖有點不屑，但對於卡斯特羅敏銳的觸角難免有幾分汗顏。

「哈哈哈，說說笑已矣，剛才的答案說不定在比試中看到呢……啊！那麼說，你只想要簽名嗎？」

「還是算了吧，連簽名板也忘記了帶來，再見！」

「基路亞先生，我在BATTLE OLYMPUS等你，再見！」可惜基路亞卻沒有任何意思和卡斯特羅比試。

「不可以呢！我沒有空餘耽誤時間。」

「啊！是時候了！畢索加對卡斯特羅的世紀大戰！」

「謝謝你啊！畢索加，要不是敗給了你，我也不會到達現在的境界！」

畢索加笑了一笑「為誰強起來？」

「我已說過了，敗給你之後的九場比試，全力以赴的，一場也沒有！全部只不過是為了擊倒你所作的熱身運動罷了！」

一直在場外的基路亞「……卡斯特羅的戲法是否中用？就是關鍵了……但萬一對畢索加起不了作用……說不定小岡的念也同一命運。」

「那麼……比賽正式開始！」

「去吧！」卡斯特羅先發制人出擊了。

……在比賽途中卡斯特羅以身犯險，使出了製造分身的招式「DOUBLE」，用主體與分身同時進攻，一時間，畢索加也束手無策，雙腕也被卡斯特羅的虎咬拳撕斷了，陷入前所未有的困境，生命懸於一線……可是畢索加卻找緊了扭轉形勢的一刻，用念偽裝接合了右手，而且更看穿了DOUBLE的秘密，騙倒了卡斯特羅……然後以其人之道，還治其人之身，用撲克牌砍斷了卡斯特羅的雙手……面對如斯情況畢索加依然可以從容不逼，令人重新了解到畢索加之所以稱為魔術師背後的意思……而且連基路亞也深深體會到，和畢索加之間在實力上的差距。

（基路亞的故事完）

「我回來了……在幹甚麼？」

「啊！最好不要告訴我關於畢索加的念的事！」小岡緊張地阻止基路亞，但基路亞卻不以為然「有甚麼事？」

「……比試由畢索加勝出。小岡，畢索加壓倒性的實力，說實在，相比之下，我們太渺小了，但要是有突破性的發展，或許會有轉機也說不定，但要勝過畢索加……不是，認真打起來，我們的念非更進一步不可！」

小岡也有同感「……唔……很奇怪，聽過了基路亞的話，覺得畢索加越來越恐怖……但不知道為甚麼，又好像很興奮！」

基路亞沒有表態，也認定了小岡真的很了不起「……小岡。好吧！小岡！要快快完全康復啊！接受阿永念的鍛鍊，還了畢索加在你臉上留下了的一拳！」

No.008 更進一步

比賽的一個月後，小岡已完全康復過來，又要開始新一輪的訓練，於是乎小岡和基路亞依約到**【早哲的房門】(100階)**找阿永繼續傳授他們關於念的一切。

「啊！已經來了，很久不見了！」

「很久不見了啊！」早哲搶著嚷道。

「那麼開始我們很久沒有的練習吧！」

「押忍！」小岡、基路亞兩人不由分說。

「那麼由今日開始，小岡和基路亞便跟早哲一起修練吧！」

「押忍！」早哲自然高興。

「小岡在這兩個月期間，已遵守了約定！」

「全靠那根在手上的繩子，其實曾經不知有多少次險些兒違背了約定，但不知為何一看到那根繩子，內心便會平靜下來。」

「因為傾注了念！」

「甚麼？」小岡一面茫然。

「不是……以上只是謊話罷了，呀！幸而繩子依舊完整無缺。」連小岡也萬料不到，阿永竟然說了謊話。

基路亞好奇地問「但為甚麼你會知道小岡遵守了約定呢？或許小岡悄悄地偷練也說不定？」小岡聽了後有點氣憤「沒、沒有啊！」

「因為繩子沒有斷裂，你試試看用纏，就甚麼也會一清二楚了！小岡你可以運起久未使用的纏嗎？」

「可以嗎？」基路亞和小岡忽然有點汗顏，恐防疏於練習運不起了纏。

MINI GAME



「好！行了！」小岡興高采烈地說。

「……唔。早哲覺得如何？」阿永向早哲問道。

「很……很厲害！」早哲驚訝得很「氣在體內暢通無阻地流動著！寧靜中見平穩，是股強大的力量！」

「太好了！還想忘記了該怎麼辦。」

「其實念跟游泳和踏單車一樣，一旦學會了以後便不會忘記！當然，要到達更高的水平，安心躲懶是絕對不行啊！」

「但沒有練習……也比起以前更自如地在短時間之內運起纏呢？」

「因為每天練點有功，你看看約定的繩子！」

小岡將視線轉移轉至左手的尾指「……啊？繩子斷了！」

「甚麼？不是洗澡時使勁搓擦也弄不斷的嗎？」基路亞好奇地問。

「唔……啊！細心看看繩子上刻有些古怪的文字。」

「用念違背了約定，繩子便會斷裂。因為繩子中有我的念。」基路亞更加好奇，原來念連這樣也可以嗎？

「好了，永先生。你看過了畢索加和卡斯特羅的比賽嗎？」基路亞的說話引起了小岡的注意。

「唔，已經看過了。」

「畢索加用的是甚麼能力？明明折斷了的手腕，卻可以復原過來，這種事，我們也可以辦得到嗎？」

「唔……真是個難題呢！要一個確切的答覆嗎？小岡看過了比賽的錄影帶沒有？」

小岡的頭搖了一搖「沒有，我想應先得永先生你的同意！」

「那麼，我們一邊看錄影帶一邊說明吧！」

小岡邊看畢索加作賽的錄影帶邊說「甚、甚麼？畢索加折斷了的手腕！不知道在甚麼時候癒合了！宛如甚麼也沒有發生似的！」

「是甚麼時候？用念把折斷了的手腕接合？」
「……不行！」
「甚麼也看不見！」
「是甚麼時候用了念呢？連氣也看不到！」
「是畢索加用上了看不見，比絕還要更高一級，稱之為『隱』的招式。使用了隱後，即使發出很強的氣，也不容易被人察覺。至於要識破隱，就要用上練，將氣集中於眼睛……呀！好像小岡和傑度的比試，集中注意力感覺對方的行蹤來看穿，但不作攻擊始終不成，由於不可以用作防守，多少條性命也送不上」
內疚萬分的小岡連忙答道「……是啊！」
「首先關於第一個問題，請你們自己看看畢索加的念的真面目！你們二人的習題是學會練和識破畢索加的念」
不是三個人嗎？小岡有點疑問，所以向阿永問道「……兩人？」
早哲也有同感「那我呢？」
「早哲，你早已可以看穿畢索加的念了。」阿永毫不躊躇地說。
「……我嗎？」
「唔。早哲，請在他們兩人之前用練給他們看看吧！」
「押、押忍……我來了！練！」說罷早哲就運起了練，早哲的氣，令在場的小岡和基路亞也被他所壓倒。
「很強大的力量啊！雖然強大的程度和我們相約，但內裏卻充滿了氣！」
「將那些氣全部集中於眼睛！」
「押忍！」充斥於早哲全身的氣全部集中於眼睛「凝！」
「那麼就現在再看一次錄影帶，如何？看見了畢索加的氣沒有？」
「……押忍，稍為看見了！」
「有多少股氣？」
「……似乎是線狀的……有多少根呢……」
「還有沒有其他呢？」
「……更進一步的就不得而知了……」
「可惜！但看得出是線來已差不多，可以解除凝了！」
早哲喘過不停「呼……呼……累、累死了！」
「很精彩呢！有進步啊！」
「現在應用了纏，稱之為『凝』，用上了凝的能力，漸漸就可以達至識破的水平，繼續加以練習的話，更可以辦到一邊用凝、一邊戰鬥。和未清楚底蘊的對手較量，凝最能夠大派用場，不知道對手的實力便貿然交手，不能祈望可以百戰百勝，明白了嗎？首先學會了練！然後領悟凝！只要按照這種方法，你們自己就自然會明白畢索加的念到底是甚麼一回事！之後還有一個問題，可以使用和畢索加同樣的能力嗎？答案是可以，也可以是不可以。基本上，要用上和畢索加使用一樣的念，才可以掌握那種能力，但也並非絕無可能，念的能力與使用者的個性有很大的影響，就像每個人有不同的喜好和拿手擅長的項目般，念也一樣，有擅長和不擅長，就念的種類而言，需要用上多少時間也說不定，例如畢索加要用上五年……我可能要用上十年，說不定可能要窮上畢生也學不會，要是認真到達念的最高境界，就不應模仿別人的能力，最重要是了解自己的資質！」聽過了後，基路亞認真了起來，想想自己的資質到底是怎麼樣？
「想甚麼、惱怒甚麼、喜愛甚麼、渴求甚麼、到過哪裏、遇上了甚麼、有過甚麼經驗……以上種種全部也是塑造你們的念的元素！你們還在成長途中，還未定形，唯一可以的，是努力塑造自己的能力。」
「押忍！」三人也明白了。
「小岡！」阿永似有話還未說「距離下一次比試，最後限期是甚麼時候？」
「還有二十八日餘暇。」
基路亞則答道「我有二十七日。」
「蠻好，請將比試的日期押後至最後限期。基路亞在六月九日作賽、小岡在六月十日作賽！然後在比賽之前參透凝！」
在路上基路亞首先帶起了話題「唉呀！嚇了一跳。」
「只是稍事休息了一會，就被趕過了呢！」小岡嚷道。
早哲搖搖頭「沒有這回事呢！我還徘徊於第一百層的層次！」
「不如複習一下剛才的練習好嗎？」
「說得對！到我的房間去吧！」
正當三人乘坐電梯往第二百層時，小岡開始感到有點異樣「……唔……基路亞、早哲！」
早哲也有同感「……押忍！」
「有人來拜訪吧！」基路亞面色一沉。
電梯的門打開了，果然，有三位客人已經在第二百層的電梯大堂恭候多時，沒錯，是傑度那伙兒！
「……哎呀！」傑度身旁其一位似是有些訝異。
基路亞終於按捺不住了，不耐煩地道「你們可真難纏，行徑真惹人厭啊！」

「呀！不要那麼冷淡，請教你甚麼時候才可以和你交手啊？因為實在很想和你一較高下！」
早哲似有疑問「……小岡先生早已和其中一人交過了手吧？」
「唔。他們一伙兒也是第二百層的參賽者。」
「看來是專向那些甚麼也不懂的新人埋首，打算和我們比試來增加勝出的次數。」
「喂！不要竊竊私語！得聽聽人家的說話吧！你們快快拿定主意吧！快要期滿了，打一場吧！如果需要的話可以半賣半送讓你一睹我的實力……在這裏！」那人放出了體內的氣。
早哲也戒備了起來，連忙擺出了架式。
「我的比賽日期定了在六月十日！」小岡衝口而出。
基路亞來不及制止「喂！小岡！」
那人笑了笑「的確，直至九十日為止才參賽，那可不行呢！我的期限是五月二十九日，在那日作賽吧！」
「可知你那麼多，傻瓜！小岡，不要作他的對手，我們走吧！」
聽過了基路亞的冷嘲，那人似乎還是胸有成竹的笑著說「小岡小朋友！你一定會和我交手……一定！」

No.009 承諾

「……好了，可不可以再運起之前的練和纏呢……想像體內的能量的形象，將一個又一個的能量集合起來，一個又一個增長起來……然後將積聚了的氣，一口氣……放出！」雖然已近兩個月疏於練習，誰不知在短短數小時內，小岡和基路亞又再次進入了狀態，而且氣勢直逼早哲，令早哲也嚇了一跳。
「……唔，越來越習慣了！」
「要把練得來的氣用纏留起來還有少許困難！」
早哲嚇呆了『只是有少許困難！？』對於早哲要用上好幾個星期才可以領悟出的竅門，小岡和基路亞竟然一下子就學會了，進步之神速，叫早哲感到意外！
「但比起早哲，力量似乎還有不足呢！」
「再練習一下儲存能量的形象好嗎？」
早哲面有難色「不、不用了！夠了！休息也是練習的一種！今日就到此為止吧！」
基路亞似乎意猶未盡「是嗎？不可以再練習了嗎？」
「不行了！」早哲立時緊張了起來，不消半日已進入了如此的境地，認真起來就更加萬劫不復了！
「那麼到此為止吧！還是明天繼續吧！」
小岡點點頭「唔。再見！」小岡完全意會不到早哲的用心「晚安了！」說罷便轉身關面離開了，但基路亞卻像是了解到甚麼似的「那麼……

小岡的故事（ゴンストーリー）

小岡回到了自己的房間「……唉！竟然上了門來，那傢伙真難纏！正如基路亞所言，還是不要當那伙兒的對手比較好……暫且算了吧！繼續練習纏吧！雖然早哲遏止了……但我則少許疲倦也沒有！」

MINI GAME



「……唔，感覺很好！再慢慢將氣集中於眼睛，就是那種感覺，再練習好幾次才睡吧……」突然間，在房中傳來了一道電話的鈴聲。「……唔？有電話。是誰來電呢？」
原來是小岡的對手傑度「……呀！喂喂，小岡在嗎？」
「……有甚麼貴幹？」
「有些關於那小孩的事要告訴你！」難道是……早哲，立即引起了小岡的注意「稍稍去房門前看看吧？」小岡打開了門，發現了早哲的鞋「……喂喂，見到了？那麼你大概也知道我的來意吧？好好聽著我的說話，明天清早到執名處，然後將比賽日期定於五月三十日，今日的事不可以告訴任何人，照吩咐去辦便可以了，明天又可以三人一起練習！」
「……明白了，我會照吩咐去辦，但你也要遵守約定！」
「知道了，那麼再見……」說完傑度便掛了線。
「……可惡！那伙兒！」
翌日早上小岡依照吩咐，獨個兒到了報名處辦妥理登記手續「……那比賽日期就定於五月三十日」
「那好了沒有？」
原來那伙兒也一早到了報名處「OKAY、OKAY，真感激你呢！任性

也得聽聽吧！」

「……要遵守約定啊！早哲也好、基路亞也好、不要傷害他們！」

「知道了，那麼堂堂正正的……比試吧！」小岡還以為對方會遵守約定，殊不知小岡一轉身走那傢伙「……嘿嘿，輕而易舉呢！」

「實在要好，可以不費吹灰之力勝出兩場。」另一位則答道。

（小岡的故事完）

基路亞的故事（ギルアストーリー）

練習過後，早哲獨個兒回房間去「呼……累死人了！要早點回去，今天也差不多了……」

殊不知，與傑度一伙的參賽者原來一直尾隨早哲背後，但早哲卻因太累而疏於防範，對方一步一步的接近，突然間，早哲發覺全身動彈不得。

「全身……全身……動彈不得……說話……哼不出半句……呼吸也……究竟為甚麼……不行了……連意識……也……」說罷早哲便昏倒了，而且不偏也不倚落入與傑度一伙的兩位同黨身旁，原來那傢伙趁早哲不為意的時候，向毫無防備的早哲施了念，令他完全沒有反抗的餘地。



「……噢！好好地睡一睡吧……嘿嘿！」

「是啊！待我送你回家吧！」另外一位答道。

突然，從不遠處傳來了一道聲音，是基路亞「住手給我滾！」基路亞突如其來的喝道，驚動了兩位黨羽「不要再耍這種陳舊的把戲，我來當你的對手吧！想在甚麼時候？不用擔心啊！我會讓你勝出的！無論如何，我會讓你們勝出一場，那好了沒有？小岡已經違背了一次約定，所以無論任何理由，也不可以再次違背約定，否則以後就學不了念，即使老師饒恕，也不可以。想和小岡交手，那便要遷就那傢伙的進度，那傢伙才可以樂意的打一場。」

「……嘿嘿，OKAY。你們肯應戰，那就好辦了，我們也可以無條件了結這件事。」

另一位則接著道「但……為了安全起見，一起辦妥登記手續後。那東面便完好無缺地交還給你！」

「好了、好了，算是大贈送吧！不過是第一次，也是最後一次。」說罷基路亞便毫不躊躇地跟著兩人來到了報名處，並辦妥比賽的登記手續。

「……好了，已接受了！基路亞選手的比賽日期定於五月二十九日。」

「……呀！這樣可以了吧？」

「啊！那麼可以把早哲交還給你了！」情非得已，基路亞只好被逼接受了兩人的挑戰，而且還要背起不醒人仕的早哲回家。

「……呀！在回去前，還有一事要事先聲明，不要違背諾言，要是違背了約定……那麼，算了，沒有甚麼……再見！」說罷基路亞轉身便走。

「甚麼啊？算了，不要放在心上！」

「……嘿嘿。違背了又如何？」

「遲些見。嘿嘿……」

基路亞離開了後，在廊下另一邊的傑度已致電了給小岡「……小岡的電話是……呀！喂喂！是小岡嗎？有些關於那小孩的事要告訴你！」

「……呀！怎樣向阿永說早哲的事才好呢？」

「說酣睡如泥，馬馬虎虎蒙混過去了吧……呼，連作風也一下子……」基路亞雖然口邊那麼說，但心底裏還是暗藏殺機，要自制不再殺人，對於基路亞似乎還是一個難題。

翌日。

「……啊，不在？」大清早便來到了小岡房間，一起到阿永那邊上課的基路亞「致電去又沒有回話，看來不在房中，小岡那傢伙吃飯去了？算了吧！我也去吃飯吧！」說罷基路亞便離開了第二百層，獨個兒往早哲的房間進發。

走到大街的基路亞「那麼吃些甚麼才好呢……」

正當基路亞為吃些甚麼而大費周章的時候，同時間在大街的黃牛卻主動地上前向基路亞兜售「呀！歡迎歡迎！有入場券啊！」

「……唔？有甚麼比賽？」

「是小岡對沙丹信（サダン）之戰的入場券！遲了便沒有機會，定會後悔啊！」

沙丹信？基路亞想了想，不就是昨晚的傢伙嗎？基路亞才如夢初醒「……喂！老闆！我買一張吧！」

「好，一張入場券。」

「……那個叫沙丹信的是甚麼人？」

「啊！是個獨臂的選手，外表冷漠無情，要小心那傢伙那招隱形的爪（インビジブルクロー／INVISIBLE CLAW），只要被那看不見的手抓住就完蛋了，別名『新人殺手』。」

可惜賣黃牛的還未說完，已發覺面前的基路亞發出了殺氣「那傢伙……」

賣黃牛的仍然驚魂未定，旁邊的流氓禁不住上前看過究竟「發生了甚麼事？你的面色差極了！」

「是基路亞！」

「甚麼？」

「是第二百層的基路亞！」

「甚麼？還要比小岡更早和那傢伙比賽的小子嗎？為甚麼那小子可以連自己挑戰



的對手背景也全不知情？果然是個小鬼，怎可能勝出呢？」

「不是的……我和你打賭，用五萬塊買基路亞勝出！」

（基路亞的故事完）

基路亞終於來到了早哲的房間「我來了！」

「呀！基路亞，早安啊！」

「發生了甚麼？小岡，向來打盹的你也一早來了？」

「不好意思呢！肚子有少許餓，但又恐怕大清早就喚醒基路亞不太好，所以便獨個兒出發了。」

「……是嗎？」

「抱歉！昨晚麻煩了你！」早哲連忙向基路亞道謝。

「呀！看來早哲昨晚麻煩了你！謝謝你！」

「舉手之勞罷了，過後早哲身體好了點嗎？」

「抱歉！沒有大礙啊！但好像有點累似的！」

「是基路亞發現早哲的嗎？」小岡既關心又好奇地問。

「唔。是吧！早哲離開後，有少許東西要買，之後就發現了早哲在鎮中的長椅上酣睡如泥，所以便送他回房間去了。」小岡沒有作聲。

いかなるトリックか、
右うでを元通りにし、
ダブルも見切ってみせた

「有勞了，讓你擔心。」

「呀！永先生可不可以讓我看一看畢索加的比賽？我也學會了凝啊！」基路亞的說話引起了早哲和阿永的注意「那麼我來了！OK，見到了……在折斷手腕和接合時看見了，似乎是飛出甚麼線狀的氣，看來更有伸縮性似的……看似磁石般連接起來，還不止，被砍斷了的手腕也癒合了起來且沒有再掉下來。大概……是伸縮性的嗎？看來是使用了像黏著性的口香糖的氣。那麼……也可以解釋得到戲法，就是這種感覺……還是需要用上多點時間。」示範過後，早哲終於明白兩者之間的實力確有一段距離。

「……很好，合格了。不是的……折服了呢！難道你們兩人也一夜間學會了凝？」原來小岡也同時間學會了凝。

「甚麼！？小岡也？」

「唔！我只是看見氣罷了，連使用了看似口香糖的氣也不知道？不愧是基路亞！」

「……基路亞和小岡也同樣幹得好！已完成了功課，想早一點比賽吧？」阿永的說話觸動了旁聽的基路亞。

「呀！不、不是呢！沒有甚麼趕過的意思，只是突然間有比賽的念頭……」小岡所說的，也是基路亞的心事。

キルア「・・・たしかに、
ウデをとばした時や
つながった時に見えた」

「明白了！」

「就是那樣，所以我也定了比賽日期——五月二十九日，我的生日！是生日？很大的謊話啊！同時間也引起了小岡的注意。

『在我之前的一日……果然連基路亞也……』

「唔。好吧！我也低估了你們兩人進步的速度，直至比賽為止請努力練習纏和練吧！」

「押忍！」

上過了課後，小岡和基路亞各自回房休息，在途中上小岡突然向基路亞問道「……基路亞，那傢伙也威脅基路亞你，太可惡了」小岡露出了罕見的憤怒。

但基路亞卻像是沒有甚麼大不了似的「唔……但我們已得到了老師的允許，而且早哲也平安回來了！」

不過小岡依然很氣憤「故意輸掉……還可以忍受，那伙兒更用上了早哲來要脅你……」

「沒有問題的，不必擔心的，小岡。」

看見了基路亞如此平靜，小岡的怒火也開始冷卻下來「……基路亞……萬一……」

基路亞打斷了小岡欲言又止的說話「不用擔心，任憑我來處理吧！就讓佔佔便宜罷了！當然我也不要他們好過。」

「……明白了。拜託你！」

「唔，任憑我來吧！」

to be continued……

HUNTER×HUNTER
ハンター×ハンター



帶領的人們

如作者冨樫所言，雖然動畫完結了，但延續動畫的WonderSwan Color《HUNTER ×HUNTER》系列仍然會繼續下去，並火速公布了最新一輯《～帶領的人們》，至於故事方面則緊接著《～各自的決意》，講述小岡等人各自為了不同的理由來到了約克薩城，但卻捲入了匪幫幻影旅團的陰謀中。系統方面，除改良了MULTI SCENARIO的設計，成為可以自由扮演HUNTER、旅團和中立三種立場的MULTI ADVENTURE之外，更大大強化戰鬥方面的系統，加入多人同時混戰和合作攻擊等全新的元素，喜歡《HUNTER ×HUNTER》的朋友自然不可以錯過吧！



TEXT:小吉

GAMEX GAME DATA

發行商/製造商	ENIX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	6400日圓（每一編）
機種	GB

對應GBC／對應通信CABLE

ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵

ルカの旅立ち　イルの冒険

DRAGON QUEST MONSTER 2 馬路達的不可思議之鍵

路加出發編・依露的冒險編

拯救馬路達國

今期除了會繼續故事的攻略外，還會有道具和回復系及輔助系的特技資料，閒話短說，現在馬上為大家送上。

故事攻略：

前回提要：

主角發現了幽靈船後，在船上的船長室內遇見了BOSS「幽靈船長（ゆうれいせんちょう）」和兩隻骷髏戰士（ボーンブリスナー），在擊倒他們後，取得寶箱內的「月之石（つきのいし）」。跟著主角便……

水之世界的冒險2

先回到人魚之國，將月之石（つきのいし）給人魚女王看過之後，她會教導如何使用，並且她會給主角「船員之戒指（ふなのりのリング）」。

月之石的力量

從波特利鎮（ボートリッツ）往東方就會到達東之燈台（東の燈台）。來到塔頂時，只要對著神壇使用月之石（つきのいし），便能把月之石放在台上，而海水亦會出現潮汐的現象，而且把大部分的礁石全部蓋住。就這樣，玩者便可以進入下方原被礁石圍繞的島嶼，而上方有一個洞窟，此外，在燈台中可取得馬路達的通道（マルタのえだ）。





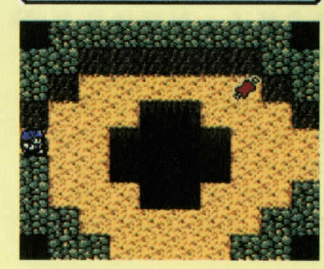


奪取破壞之鏡

離開東之燈台後，用貝殼往下方的島嶼，由於原本被礁石所包圍，所以之前一直不能到達，可是現在因潮汐的關係，已經能夠到達了，進入島上的火山島的洞窟（火山島の洞くつ）後，一直往深處進發，沿路發生許多與加米巴有關的事件，之後來到地下二樓，在看見兩隻偽裝人的魔物欲搶奪鏡子而中了陷阱後，就可以拿到破壞之鏡（はかいのかがみ）並回到馬路達。在這裡並可取得聖水（せいすい）、路拉之杖（ルーラのつえ）、戰士之指輪（せんしのリング）、世界樹水滴（せかいじゅのしずく），不過要取得戰士指輪、世界樹水滴是必須要經過溶岩，在紅色的溶岩上移動會使HP急速下降，降至零時是會死去的，所特別小心HP不足的MONSTER，如果中途遇上敵人，應馬上使用回復道具為HP餘量小的MONSTER回復。













希望的一剎

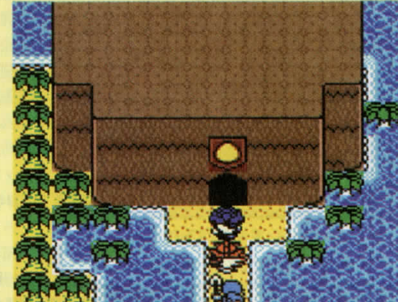
取得破壞之鏡後便會自動返回馬路達去，可是這面鏡子仍未能阻塞馬路達之臍，可憐的華奴又要用自己的身體來繼續阻塞馬路達之臍，而主角亦只好繼續異世界的旅程，各如果現在回去海之世界時，在東之燈台右方的海域會有一隻章魚王(だいおライカ)，只要走近並和牠對話便會進入戰鬥。如果能將這位強敵擊倒，便能使其加入隊伍中，牠的實力非常值得各位信賴的，但現在要打倒牠卻非常困難，還是留待遲一點才回來把牠收拾吧！



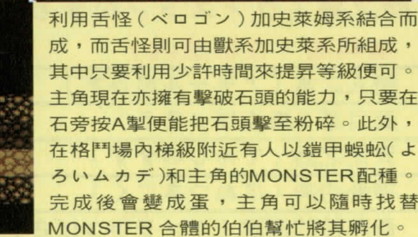


可以合體了！

在馬路達中，現在已經可以前去井上方的通道，這兒有一店，內裡可以讓兩隻MONSTER合體成為新的品種，而合體的兩隻MONSTER必須要達等級10或以上，而新的MONSTER等級只有等級1而已，不過新的MONSTER能在成長中繼承合體的兩隻MONSTER的特技和咒文，而且只要選擇得當便能組合出極稀有的品種，大大加強戰力。建議各位應該先創造一隻懂得回復及復活咒文的MONSTER，因為對於往後的作戰會非常方便的。而其中一個不錯的選擇便是頗稀有的獨角獸(ユニコーン)，不但能學會回復及復活咒文，如果由攻擊力強的MONSTER結合而成的話，牠亦能在物理戰中活躍，建議利用舌怪(ベロゴン)加史萊姆系結合而成，而舌怪則可由獸系加史萊系所組成，其中只要利用少許時間來提昇等級便可。主角現在亦擁有擊破石頭的能力，只要在石旁按A掣便能把石頭擊至粉碎。此外，在格鬥場內梯級附近有人以鎧甲蜈蚣(よろいムカデ)和主角的MONSTER配種。完成後會變成蛋，主角可以隨時找替MONSTER合體的伯伯幫忙將其孵化。









換取冰之鍵

返回遊戲中，主角為了尋找能阻塞馬路達之臍的物件，只好繼續前往別的異世界去，只要通過在怪物牧場左方剛完成搭建的木橋，便能找到父親，只要殺人鼴鼠(キラースコップ)在隊中，並把牠給予父親，他便會給主角能通往冰之世界的冰之鍵(こおりのかぎ)，而在收藏所下方的一位商人希望得到一隻軍隊蟻(ぐンたいアリ)，只要把同行的軍隊蟻給他就能取得一個小徽章。最後在出發往冰之世界前，到收藏所把身上過多的道具放下或找道具屋的商人賣走部份道具來換取資金。而身上暫時不應攜帶過多的金錢，還是把大部分金錢留在收藏所吧！此外，如果主角回家和母親對話，是能幫母親購買東西，分別是以400元買魔法聖水(まほうのせいすい)，成功把魔法聖水交給母親後，是以600元買帶骨的肉(ほねつきにく)，最後是以1200元買霜降肉(しもふりにく)，以上三項道具都是可以在冰之世界中拾到的。

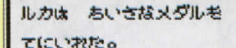




冰之世界的旅程

在不可思議之門前使用冰之鍵，便能到達冰之世界，這兒的岸邊全都結了冰，所以未能由水路前進，而現在唯有靠陸路移動了，離開小廟往左上方前進會到達北之國(ノースデンのまち)，在這兒的街道上能收集一些有關精靈的情報。而現在未能進入城中，只好暫時離去，往北之國的左上方前進，便能來到一個結了冰的湖，只要調查湖中央的盾牌，便會有事件發生，一輪對話後便能取得精靈之印(せいれいのしるし)，然後返回北之國和守在城門左方的士兵對話，便能進入城中。在城中同樣和守在宮殿外左方的士兵對話便能和北之國的國王對話，從國王的口中得知有關礦洞的情況，而礦洞的其中一個入口便是位於北之國的左下方，現未能通往左方的入口，於是只好前去礦洞內探險，在礦洞中的下層發現一處被石封閉的路，弄碎石頭後，調查沙堆中時，會被BOSS的頭目爆彈岩(ばくだんいわ)阻止，戰鬥亦因而展開，雖然牠攻守能力頗高，但只要讓全員HP保持80左右便萬無一失，如果低於80便馬上用道具或咒文回復。戰勝後，牠會自爆，而爆風會把沙堆炸散，豈料在此發現了黃金，而主角亦可返回北之國參見國王。而在礦洞中是可以取得耐力頭帶(スタミナベルト)。

















北之國（ノースデンの町）

道具屋

道具	價格
戀人之水（アモールのみず）	65G
解毒草（どくけしそう）	5G
滿月草（まんげつそう）	20G
月桂酒（げっけいじゅ）	20G
燻肉（くんせいにく）	50G
帶骨的肉（ほねつきにく）	250G
路拉之杖（ルーラのつえ）	50G
回憶之鈴（おもいでのすず）	100G
馬魯達的通道（マルタのえだ）	50G

真假難分！？

返回北之國參見國王時，起初以為是立了大功，但豈料被國王利用陷阱把主角及同行的MONSTER一拼困在地下囚室內，而在地下囚室中卻意外地遇見了加米巴王子及真正的國王，原來剛才的是冒牌貨，不過畢竟是被困住了，現在亦難有所作為，所以首要任務是離開這地下囚室，幸而主角發現在囚室上方靠最左面的牆有異樣（加米巴王子的正上方），加米巴王子有見及此，嘗試以身體撞倒那面牆，結果成功製造了一個缺口，加米巴王子及真國王當然急不及待離開囚室，主角亦不怠慢，馬上跟隨其後。此時會看見兩名國王在打鬥後停下來，但到底誰才是真正的國王呢？只要經過主角反覆地和兩名真假國王對話後，假的國王便會露出馬腳，他會變回原形並攻擊主角，這BOSS就是銀惡魔（シルバーデビル），牠雖然不斷使用全體攻擊，但每次只能扣一隻MONSTER約二、三十點的HP，所以只要保持每隻MONSTER的HP在80以上便不怕被牠擊倒。











幽靈公主！？

擊敗銀惡魔後，現在可以由礦洞的入口通往左邊的入口，途中阻塞的士兵會讓開了，前去礦洞左方入口的正下方，便會發現西之鎮（ウィストンのまち）了，在鎮上打探情報時，會得知有關右下方的森林中有幽靈出沒的事情，此外，在鎮內的宿屋入口右方的木桶內有小徽章，不要忘了拿。於是離開鎮後往下方走，見到橋時往右行，便會發現南之森林（南の森），進入森林後往下方前進會見到傳聞中的幽靈出現，這幽靈應該是女性來的，跟著「她」的後方便會見到「她」停下來，和「她」說話後會消失，暫時還不知她是誰人，所以只好離開森林，而在西之鎮左方是西之城（ウェスターニャの城），調查城門外的告示板後，會再次遇上加米巴王子，他會撞開城門前的圍觀者，匆匆忙忙地走進城內，此時主角亦可以進入城中，進入後會見一名神宮和戰士守在宮殿前，和神父對話便會讓路給主角，進入宮殿內會見到加米巴王子、國王和公主，為了讓公主露出笑容，加米巴王子使出百般武藝，可是卻徒勞無功，只好離去。加米巴離開後，到主角和同行的MONSTER一同表現了，結果和加米巴一樣，公主不但不笑，而且半句話也不說。此事十分可疑，所以到城中四周打探一下情報，之後，往位於西之城右方頗遠的東之國（イーストリアのまち）看看。在鎮的左上方有一名身穿紫色袍的學者，他知道西之城的公主是經常走南方森林處玩耍的，難道在森林處的女幽靈和公主有關，只好再次前往南方森林調查清楚，在上次幽靈消失的地方會再遇見女幽靈，原來她是真的公主，如果答應幫助她（選はい），她會變成公主之魂（ひめのたましい），主角帶同公主之魂返回西之城時，往城外的左方走，利用城牆旁的藤蔓爬上公主的寢室內，便會看見一名呆滯的公主，和她對話會使床邊的人偶上前，相信它就是這一切的罪魁禍首，對話中選是（はい）便馬上能和BOSS恐怖人偶（フィアーパペット）決戰，它的實力只是一般，沒有特別厲害之處，只要之前回復了HP，便能輕易取勝。戰勝後，公主會回復正常，這時會得一些有關東之國女王的情報，看來必須要再到東之國走一趟了。

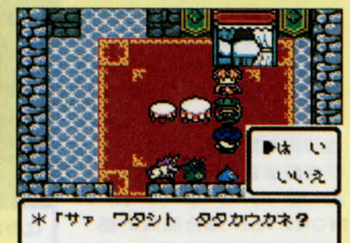












西之鎮（ウィストンのまち）

道具屋（在宿屋內）

道具	價格
戀人之水（アモールのみず）	75G
滿月草（まんげつそう）	45G
天使之鈴（てんしのすず）	30G
帶骨的肉（ほねつきにく）	300G
奇美拉的翅膀（キメラのつばさ）	30G
回憶之鈴（おもいでのすず）	150G
馬魯達的通道（マルタのえだ）	50G

東之國（イーストリアのまち）

道具屋

道具	價格
戀人之水（アモールのみず）	50G
滿月草（まんげつそう）	45G
天使之鈴（てんしのすず）	30G
帶骨的肉（ほねつきにく）	200G
路拉之杖（ルーラのつえ）	100G
回憶之鈴（おもいでのすず）	100G
旅行書籤（たびのしおり）	100G
馬魯達的通道（マルタのえだ）	50G

幕後黑手

來到東之國後，在城內梯級前的女侍口中得知女王一直睡覺，主角有見及此，便到其他的城鎮收集能幫助女王的方法，就在之前未到過的樂風之鎮（ノフォーのまち），鎮內的道具屋有售黃金折價券(ゴールドバス），雖然有了它能以九折的價購買任何道具，但是20000G好像貴了一點，是否購買就由各位自行決定吧！在鎮上酒吧內的一位學者口中得知冬眠草（とうみんそう）可能可以幫助女王醒來，所以便前往去找尋這種能幫助女王的冬眠草，而冬眠草所收藏的位置便是北之山（北の山），而北之山的位置便是在東之國的正上方的，這兒出現的敵人實力不弱，所以必須經常留意HP的餘量，盡量保持於100以上為佳。在山頂上藍色的草堆中，可以取得冬眠草，在返回東之國前記得取得在北之國內的不可思議之鍵（ふしぎなかぎ）才離去。回到東之國的城內，再次與守在梯級前的女侍對話，只要手上有冬眠草，她便會帶領主角前往女王的睡床前，只見女王在熟睡中，在她身旁使用冬眠草後，她的上方會出現一隻魔物，看來牠就是整件事的罪魁禍首，現在知道女王一睡不起因由，當然是對症下藥，和BOSS角獸魔（アンクルホーン），不要小看的他的攻擊能力，他能一回合內扣除我方全體MONSTER的HP各40多點，加上牠的HP值頗高，所以主角必須多以回復道具支援我方MONSTER 。戰勝後，女王便會甦醒過來，而主角在這個世界的任務亦已完成了，所以應該是時候返回初初取得精靈之印的那個湖，當回到湖時，只要再一次調查中央的盾牌，便會再次遇上角獸魔(アンクルホーン)，這次是真真正正的最後對決了，但是這次牠連同二隻高等惡魔(アークデーモン)一起攻擊主角們，建議利用較強的全體攻擊特技或先將二隻高等惡魔逐一擊破，而主角萬一發覺我方同伴的HP不足100便要利用回復道具替其回復HP 。戰勝後，在盾牌前使用精靈之印（せいれいのしるし），便能使湖及海岸的冰溶化，而精靈亦會現身和主角見面，之後精靈為答謝主角的幫忙，所以會把大空之盾(おおぞらのたて)給了主角。主角帶著大空之盾回馬路達，並再次想阻塞馬路達之膪，可是仍然是失敗。到底要什麼方法才能成功阻塞馬路達之膪呢？不過主角現在得到飛空的能力。



















樂風之鎮（ノフォーの町）

道具屋	
戀人之水（アモールのみず）	65G
世界樹水滴（せかいじゅのしずく）	750G
魔法聖水（まほうのせいすい）	300G
天使之鈴（てんしのすず）	30G
燻肉（くんせいにく）	50G
路拉之杖（ルーラのつえ）	50G
回憶之鈴（おもいでのすず）	100G
道具屋	
月桂酒（げっけいじゅ）	20G
世界樹之葉（せかいじゅのは）	1500G
帶骨的肉（ほねつきにく）	200G
旅行書籤（たびのしおり）	100G
馬魯達的通道（マルタのえだ）	100G
鼯鼠之尾（ももんじゃのしっぽ）	800G
銀豎琴（ぎんのだてごと）	1200G
黃金折價卷（ゴールドバス）	20000G
道具屋	
冒險譚（ぼうけんたん）	10000G
恐怖故事書（こわいはなしのほん）	10000G
變溫柔的書（やさしくなれるほん）	10000G
狡猾者的書（ずるっこのほん）	10000G
使頭腦清晰的書（あたまがさえるほん）	10000G
幽默的書（ユーモアのほん）	10000G

出發前的準備

華奴現在又再次用自己的身體來阻塞馬路達之膪，相信各位一定為他感到可憐非常，所以各位一定要加快腳步，前去另一個異世界找尋有用的道具回來。只有用格鬥場旁的梯級前去上方，便會被城中的士兵請去會晤國王，國王正為加米巴不見了而憂心，主角於是答應幫忙及得到了天空之鍵(てんくうのかぎ)，也就是說主角已可以通往新的異世界了，不過之前不妨在加米巴四周看看，在馬路達的頂層可找到裝飾品神龍之鱗(しんりゅうのうろこ)，而在怪物牧場的右上方，會建好了一個地下室，內裡除了可取得小徽章(ちいさなメダル)和霜降肉（しもふりにく）外，亦可以讓部分MONSTER在此冬眠（とうみん），只要和香菇怪對話選「冬眠（とうみん)」，然後選擇要冬眠的MONSTER便可以了。而「叫醒（おこす)」是把冬眠中的MONSTER喚醒，但要注意一點，冬眠中的MONSTER是不會提昇經驗值(Ex）和野性（やせい）的，如果怪物牧場的MONSTER已滿，不妨讓部分冬眠，因為冬眠中的MONSTER是不會計入怪物牧場的收容數中的。而在位於酒吧左方的房子內，可以得到不可思議之鍵(ふしぎなかぎ)，主角也可以將過去收集了的小徽章拿給小徽章爺爺（在收藏所上方）交換較為罕有的MONSTER ，此外，在酒吧裡的旅行商人要拿刺球怪(とげぼうず)跟主角的MONSTER配種，而用那一隻MONSTER便由各位自行決定了，還有在格鬥場內梯級附近亦有一位男仕以殺人猿（キラーエイプ）和主角的MONSTER配種。最後，建議各位在馬路達新開的道具屋中購入三至四份月桂酒（げっけいじゅ），因為在浮游大陸中會有部分MONSTER擁有咀咒敵人的特技，加上浮游大陸中的城鎮是購不到月桂酒這道具，所以預先購買解藥為妙。









馬路達

新開道具屋

道具	價格
世界樹之水滴（せかいじゅのしずく）	500G
魔法聖水（まほうのせいすい）	200G
滿月草（まんげつそう）	20G
月桂酒（げっけいじゅ）	20G
覺醒之粉（めざめのこな）	20G
天使之鈴（てんしのすず）	20G
帶骨的肉（ほねつきにく）	200G
馬魯達的通道（マルタのえだ）	50G
旅行書籤（たびのしおり）	50G

收集寶物編

這時可以回到海之世界中，這兒火山島的洞窟內裡藏有取得飛空能力前不能取得的道具，從一進入洞窟的右上方的梯級能下去地下一樓，這兒應









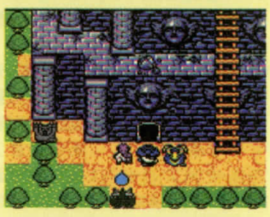
該有兩個之前取了的寶箱，而向正下方的崖邊前按A，便能製造雲來載主角過對面的平地，這兒藏有三個寶箱，分別是世界樹之葉（せかいじゅのは）、生命樹的果實（いのちのきのみ）和守護種子（まもりのたね）。

在水之世界收集完寶物後，便應前去冰之世界了，在地圖中央偏右的地方，原本被冰完全封閉的小島，現在已可以進入，而在島中央有一座塔，在塔內的敵人雖然頗厲害，但途中卻可以取得很多不錯的道具，分別是閃電之杖（いかづちのつえ）、龍族腰帶（ドラゴンベルト）、使頭腦清晰的書（あたまがさえるほん）、抵抗斗篷（ふくつのマント）、魔導士之指輪（まどうしのリング）、友情之仗（ゆうじょうのつえ）、女神之戒指（めがみのゆびわ）、流星之珠（ほしふりのオーブ）。將全部寶物取得後，便可以從頂樓上方的缺口跳下，便不用重新走回頭離去了。

浮游大陸的冒險

尋找光之寶珠

在藏有不可思議之門的小廟的正上方便是芬杜之村（フントのむら），在村內的村民全是MONSTER ，在村的上方有座賢者之塔，塔的入口是被緊鎖著，如果要進入塔內，同行的三隻MONSTER 的野性（やせい）必須要是0，只要其中一隻MONSTER 的野性是1或以上，入口的門都不會打開。相反，調查門後會自動打開，來到塔頂時，發覺有一個寶箱正被一隻怪鳥取走，而台上的寶箱則已被打開了。雖然尚有兩個寶箱還未打開，但內裡都不是主角想要的光之寶珠（ひかりのオーブ）。而在塔內可以取得道

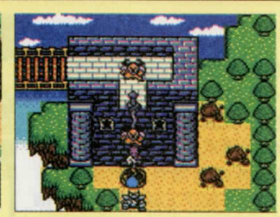




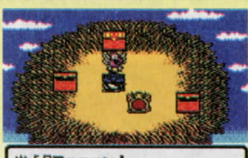


具分別是回憶之鈴（おもいでのすず）、不可思議之鍵（ふしぎなかぎ）和僧侶之指輪（そうりょのリング）。這次雖未能取得光之寶珠，但在芬杜之村的左方，在七個墓碑中，調查由左數起第二排的中間那個，會有一隻怪物的幽靈和主角對話，回答牠是（はい）之後，調查該墓碑的後方，便會得到變身之杖（へんげのつえ），之後離開這村莊，向左下方行會看到一處塔般外形的建築物，這兒便是吊橋，雖然有怪物守在橋的出入口，但只要在怪物附近使用變身之杖，便能變成和怪物一模一樣，及後上前和牠對話，牠便會自自然然地給主角讓路了。變身的效力在一段時間後便會自己消失。在吊橋另一邊的左下方，主角便會來到比依鎮（ペイのまち），在鎮上沒有什麼特別事情發生，純粹是給主角補給道具、休息及收集情報之用。向鎮的左上方走，在島上的最左的地方有一座綠色的山，這座山便是西之山了，進入山後會被上次奪走寶箱的怪鳥給捉上山頂，然後便會和牠戰鬥，這怪鳥其實是蒼鷺（ヘルコンドル），和這BOSS 戰鬥只要留意HP 的餘量便不難勝出，戰勝後牠是會加入的，而且實力不弱。在山頂可以取得世界樹水滴（せかいじゅのしずく），但卻不見光之寶珠，看來光之寶珠早已被奪走，但會是甚麼人的所為呢？









比依鎮（ペイのまち）

道具屋

道具	價格
戀人之水（アモールのみず）	60G
世界樹水滴（せかいじゅのしずく）	600G
魔法聖水（まほうのせいすい）	250G
帶骨的肉（ほねつきにく）	200G
霜降肉（しもふりにく）	1500G
聖水（せいすい）	120G
路拉之杖（ルーラのつえ）	100G
回憶之鈴（おもいでのすず）	100G

三件天空裝備



由於現在毫無頭緒，所以往比依鎮下方的城鎮看看，這城鎮叫希丹城（ヒターノのしろ），在城下鎮的居民口中得知，城主持有主角要找的光之寶珠，然後想入城觀看情況時，卻被門前的守衛擋住去路，而城門旁的告示板寫著要得到光之寶珠，便需要用三件天空裝備交換，這三件天空裝備分別是天空之盔（てんくうのかぶと）、天空之鎧甲（てんくうのよろい）和天空之劍（てんくうのつるぎ），以下會介紹各天空裝備的所在地和取得方法：

希丹城（ヒターノのしろ）

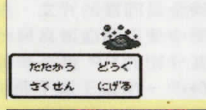
道具屋

道具	價格
戀人之水（アモールのみず）	75G
世界樹水滴（せかいじゅのしずく）	750G
魔法聖水（まほうのせいすい）	300G
世界樹之葉（せかいじゅのは）	1000G
霜降肉（しもふりにく）	1500G
聖水（せいすい）	200G
路拉之杖（ルーラのつえ）	150G
回憶之鈴（おもいでのすず）	150G
旅行書籤（たびのしおり）	100G
馬魯達的通道（マルタのえだ）	50G

首先是天空之盔，要取得是必須在希丹城中使用變身之杖把主角變成身形細小怪物，記著是身形細小的怪物啊！例如骷髏頭獸(スカルガルー)，主角一進入希丹城的城下鎮便發現牠在右上角的屋子內，變成了細小怪物的模樣後離開希丹城及往下方走，把岩石塊破壞並繼續往下方走，便會見到一過洞窟，進入後會發覺這兒有一個非常細小的小洞，只要主角在細小怪物的形態下調查小洞，便能進入其中（同行怪物的大小是不會影結果的），在洞窟內只要打倒守在寶箱的BOSS金屬怪（はぐれメダル），打倒牠最好用直接物理攻擊或特技金屬斬（メタルぎり），由於牠的攻擊力不高，所以只要花多一點時間便不難把牠擊倒，戰勝後便能取得寶箱內的天空之盔，在洞窟內亦可以取得銀斗篷（シルバーマント）。







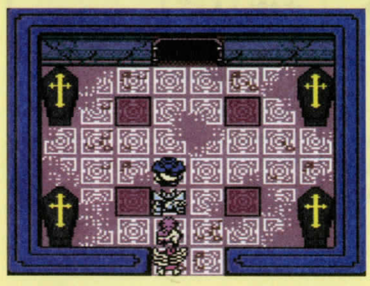


然後要取得的天空裝備便是天空之鎧甲了，位置就在地圖左下方的風之塔（風の塔），主角只要向洞窟的左方一直行及中途使用飛空能力便能到達風之塔，在塔內有很多地方需要靈活地運用飛空能力才能通過。到達寶箱收藏之處，便能取得天空之鎧甲，利用寶箱正下方的路便可以輕易回到出口處。餘下來未得到的天空裝備就只有天空之劍而已。







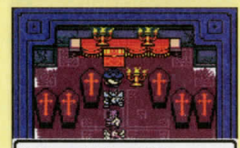


最後要取得的天空裝備便是天空之劍，而其位置就在地圖右下方的死者之城（死者の城），前去時，主角不特意向右方走，反而應向風之塔的左方行，然後在島的旁邊利用飛空能力，便能抵達一個小島上，然後向上方走便能到達死者之城了。在城內共有三個難題要主角去解決，否則便不能前進了，而途中會有骸骨劍士(かいこつけんし)在路旁，雖然主角可以不理會牠，但如果使變身之杖變成了牠，再和牠對話便能得到一些情報，但以原本的樣子和牠對話便會進行戰鬥。而第一個難題是在城中一個放有四個棺材的室內，室內上方的門是緊閉著，要使這道門打開是必須將所有棺材的蓋關閉，而方法就是利用地上的四個腳踏掣，每一個掣踏上去時，所影響的棺材都是不同，要令所有棺材的蓋關閉便要巧妙地配合了，其中一個方法是先踏左下方的掣兩下，然後踏右下方及右上方的掣各一次，便能使所有棺材的蓋關閉，門亦會自動打開；第二道難題是在前進不久後來到一個室，室內的右下方有四個銅鈴及中央有隻幽靈，當主角調查銅鈴時會發出鈴聲，每個銅鈴所發出的鈴聲能使幽靈向不同的方向前進，而主角的目標是利用鈴聲引導幽靈進入右上方的棺材中，四個銅鈴的鈴聲所引起的影響如下：由左至右數的第一個銅鈴的鈴聲能使幽靈往左方移動；第二個銅鈴的鈴聲能使幽靈往上方移動；第三個銅鈴的鈴聲能使幽靈往下方移動；最後一個銅鈴的鈴聲則能使幽靈往右方移動。而要使幽靈移動至棺材的移動次序分別是上、左、下、右、下、右、上、右和上，只要順序調查相應的銅鈴便可。最後一道難題就是打開城中最後一道閉上的門的方法，單看畫面在墓場四周雖沒有特別之處，但其實在某一個墓碑的背面隱藏了一個按鈕，如果有向骸骨劍士採取情報的話，第三名骸骨劍士的情報是有提及此事，但卻沒有說出正確位置，其實那個藏有玄機的墓碑便在墓場左下方的位置，調查最下方的一個墓碑便會發現按鈕，選是（はい）便能把大門開啟了。進入後會見到BOSS死靈騎士（ナイトリッチ），戰鬥中牠會召喚幫手一起攻擊主角們，牠們加起來一回會最多能扣去一隻100點左右的HP，而且沒有特別強力的全體攻體，只要保持己方怪物的HP在100點以上，便不怕會被擊倒，但要注意牠的HP值是頗高的。









不守信的魔王

帶同剛收集了的三件天空裝備返回希丹城，和守在城門前左方的守衛對話，牠便會去通知城主，在城中的壺內可以取得小徽章，來到旅行之門時，會被送到一個之前無法到達的小島。上方的城堡便是魔王之城（魔王の城），在城內的主要通道皆有邪惡鎧甲（デビルアーマー）守著，如果主角以真身或邪惡鎧甲的形態和牠們對話，便會受到二隻邪惡鎧甲（デビルアーマー）的攻擊，但使用變身之杖變身成為魔王BB（ベビーサタン）後對話，牠們便會離去。在城中可以取得世界樹水滴（せかいじゅのしずく）、盜賊之指輪（とうぞくのリング）、閃電之杖（いかづちのつえ）和鋼牙（はかねのキバ），而在城堡的最底層，會見到魔王武杜（ムドー），把三件天空裝備給了牠後，牠竟然不守承諾把光之寶珠交給主角，而且馬上展開戰鬥，牠畢竟是魔王，所以實力絕對不弱，HP更差不多有3000，攻擊力亦絕不能低估，所以一定要帶備能完全回復全員HP的世界樹水滴（せかいじゅのしずく），至少要有3至4份，而為了能速戰速決，道具友情之仗（ゆうじょうのつえ）亦不可缺少的，在第一回合便應馬上使用友情之仗來增加隊中攻擊力最強的怪物，而己隊應以物理攻擊及特技為主力，千萬













不要讓HP降至80以下，如果隊中有二隻或以上怪物的HP低過80便應馬上使用世界樹水滴，目標是每一回合扣去魔王的HP約250點，這樣只需十五回合左右便能取勝。建議各怪物的最大HP值有200或以上，否則便會陷入苦戰。戰勝後，便可進入牠後方的房間，房內除了能看見非常多的寶物外，還有加米巴王子，本以為大豐收之時，豈料多古(ドーク)突然出現，而對話時是強制性選是(はい)，否則牠便會不斷重複地問，之後牠會把光之寶珠和其他寶物都奪去，並留下了狹間之鍵(はざまのかぎ)便離去了。不過總算找回加米巴王子，光之寶珠的事稍後才處理吧！和加米巴王子一同回馬路達，和華奴對話後，加米巴王子會匆匆離去，而馬路達的格鬥場因水患問題而暫時停止運作。



馬路達的異變

馬路達現在已經變得非常危急，已不能再悠閒了，必須馬上準備最後一戰，首先是到宮殿處和國王對話，之後便能進入加米巴王子的房間(宮殿的下方)，在房內寶箱中可以取得生命果實(いのちのきのみ)和冒險譚(ぼうけんたん)，而頂層右方有一通道進入後於斷橋的另一方可以得到魔法腰帶(まほうのベルト)和風雪之杖(ふぶきのつえ)，還有酒吧中有人會以邪惡蘋果(ガップリン)和主角的怪物配種。最後是到道具屋處購買5至6份的世界樹水滴(せかいじゅのしずく)及不要忘了帶備剛取得的風雪之杖和增加攻擊力的友情之仗，帶同最強的怪物及有用的道具(在道具欄留至少三個空位)，之後返回井中和華奴對話，便能取回海嘯之鐘、破壞之鏡和大空之盾三個道具，終於是往狹間之世界(狹間の世界)的時候了，在不可思議之門前使多古給的狹間之鍵出發吧。









狹間之世界的激戰

在這兒只有一個小島，而那塔形的建築物便是多古之館(ドークの館)的入口了，這兒的敵人攻擊力非凡，所以千萬不要大意，從入口處必須要經過一段很長的梯級才能到達多古之館，而梯級的上方有守衛看守著，只要和牠對話並回答是(はい)，便會把海嘯之鐘、破壞之鏡和大空之盾給了牠，之後便要打倒守衛們，如果路加出發篇，所對的對手便是廚子王丸(ずしおうまる)、巨大龍(ギガントドラゴン)和飛翼暗殺者(ウイングアサシン)，相反是依露的冒險篇的對手便是死神貴族(しにがみきぞく)、裝甲蠍子(さそりアーマー)和古蘭哥斯(グラコス)。雖然只是守衛，但三隻一起攻過來都頗難應付，隊中最好有能為全員回復特技的怪物，如果有強力的全體攻擊特技便要盡量使用，而其他同伴便用最強威力的特技或普通攻擊集中攻擊其中一名敵人，如果HP低於150時，便要馬上回復，而且最好是利用全員回復的咒文，主角亦可以間中使用回復道具幫忙回復。這些守衛的HP差不多每隻皆有800HP，所以千萬不要掉以輕心讓牠們有機會擊倒我方其中一名同伴啊！戰勝後，建議各位先返回馬路達回復HP及MP及購買數份天使之鈴(てんしのすず)，如有需要的話再購入一些回復道具，然後再一次返回多古之館的入口，多古之館內並沒有寶物可取，所以大可直接入城內找多古，和多古對戰一定要使用最強殺傷力的攻擊，還有保持200或以上的HP，因為牠能一下子削去近200的HP，牠的HP約4000，只要小心HP餘及萬一同伴出現了混亂狀態(在MP值下方會變成？)便要使用天使之鈴(てんしのすず)為牠回復清醒。經過一輪激戰後，主角終於勝利並得到多古後方的不可思議之臍(ふしぎなへそ)，回到馬路達後，這不可思議之臍可謂是最後的希望，放在馬路達之臍後，起初有些不尋常的振動，但最終仍能把其再次封印。之後和國王對話後，在頂層會見到家人及突然出現的華奴，然後便是結局了，在結局畫面中的最後一段很有趣的，大家一定要留意啊！



















結局之後

其實當看完製作人員及一些劇情後，遊戲是會讓玩者記錄的，只要之後用回這記錄來遊戲便可以繼續進行MONSTER MASTER的修行了。

道具資料

回復及治療道具

道具名稱	效果
藥草（やくそう）	回復目標MONSTER 30至40點HP
戀人之水（アモールのみず）	回復目標MONSTER 60至70點HP
世界樹水滴（せかいじゅのしずく）	回復全隊的所有HP
魔法聖水（まほうのせいすい）	回復目標MONSTER 20至30點MP
妖精的口服藥（エルフのみぐすり）	完全回復目標MONSTER的MP
解毒草（どくけしう）	治療毒（どく）和猛毒（もうどく）狀態
滿月草（まんげつそう）	治療麻痺（マヒ）狀態
月桂樹（げっけいじゅ）	治療詛咒（のろい）狀態
覺醒之粉（めざめのこな）	治療睡眠（ねむり）狀態
天使之鈴（てんしのすず）	治療混亂（こんらん）狀態
賢者之石（けんじゃのいし）	回復我方全體MONSTER60至80點HP
世界樹之葉（せかいじゅのは）	我方一人完全回復

MONSTER的裝飾品（能裝備）

道具名稱	效果
石牙（いしのキバ）	裝備時，攻擊力會增加10
鋼牙（はかねのキバ）	裝備時，攻擊力會增加50
活力腰帶（スタミナベルト）	裝備時，最大HP值會增加30
龍族腰帶（ドラゴンベルト）	裝備時，最大HP值會增加80
魔法腰帶（まほうのベルト）	裝備時，最大MP值會增加30
神奇腰帶（ふしぎなベルト）	裝備時，最大MP值會增加80
龍鱗片（りゅうのうろこ）	裝備時，守備力會增加5
人魚的鱗片（にんぎょのうろこ）	裝備時，守備力會增加10
神龍之鱗（しんりゅうのうろこ）	裝備時，守備力會增加50
疾風臂環（しっぷうのうでわ）	裝備時，敏捷度會增加10
流星臂環（ほしふるうでわ）	裝備時，敏捷度會增加50
智慧之帽（ちえのぼうし）	裝備時，聰明度會增加50
知識之帽（ちしきのぼうし）	裝備時，聰明度會增加100
魔法斗篷（マジカルマント）	減弱美拉系或是基拉系攻擊咒文的損傷
龍族斗篷（ドラゴンマント）	減弱火焰系或冷凍系氣息的損傷
銀斗篷（シルバーマント）	降低敵人催眠系或混亂系咒文的成功率
金斗篷（ゴールドマント）	降低各種輔助系特技及咒文的成功率
白金斗篷（プラチナマント）	降低各種特技的損傷或是成功機率
海豚斗篷（ドルフィンマント）	降低冰系咒文所造成的傷害
抵抗斗篷（ふくつのマント）	降低敵人封印咒文及氣息等特技的成功率及損傷
生命戒指（いのちのゆびわ）	裝上後每走一步便回復1點HP
女神之戒指（めがみのゆびわ）	裝上後每走一步便回復1點MP
戰士之指輪（せんしのリング）	升級時最大HP值的成長速度比較快
魔導士之指輪（まどうしのリング）	升級時最大MP值的成長速度比較快
武鬥家之指輪（ぶとうかのリング）	升級時攻擊力的成長速度比較快
水手之指輪（ふなのりのリング）	升級時守備力的成長速度比較快
盜賊之指輪（とうぞくのリング）	升級時敏捷度的成長速度比較快
僧侶之指輪（そうりょのリング）	升級時聰明度的成長速度比較快

戰鬥中主角使用的道具

道具名稱	效果
魔封士之仗（まふうじのつえ）	封住敵全體的咒文
友情之仗（ゆうじょうのつえ）	目標MONSTER的攻擊力變成兩倍
天罰之杖（てんばつのつえ）	以真空波攻擊敵全體
閃電之杖（いかづちのつえ）	以閃電攻擊敵全體
風雪之杖（ふぶきのつえ）	令敵全體受到強烈的冷凍攻擊
火焰之杖（ほのおのつえ）	令敵全體受到嚴重的火焰攻擊

移動中使用道具

道具名稱	效果
奇美拉的翅膀（キメラのつばさ）	馬上回到馬魯達國
鼴鼠之尾（ももんじゃのしっぽ）	判斷對戰中的MONSTER之前曾否成為同伴
聖水（せいすい）	使用後，在城鎮以外的地方移動時一定時間魔物不會出現
回憶之鈴（おもいでのすず）	能馬上離開迷宮
路拉之杖（ルーラのつえ）	馬上去到不可思議之門的所在地
馬魯達的通道（マルタのえだ）	在地圖上主角所站的位置設置不可思議之門，但原本的不可思議之門會消失掉
旅行書籤（たびのしおり）	隨時隨地都可以紀錄冒險之書的便利道具
銀豎琴（ぎんのたてごと）	以琴中發出的美麗音色喚來敵人
黃金折價卷（ゴールドバス）	持有人能享有九折購買道具的優惠

影響怪物狀態道具

道具名稱	效果
腐肉（くさったにく）	吃下去的MONSTER便會中毒，能扣除5點野性（やせい）
魔物之餌（まもののエサ）	輕微地提昇戰鬥中的敵人成為同伴的機會率，扣除5點野性（やせい）
燻肉（くんせいにく）	頗有效地提昇戰鬥中的敵人成為同伴的機會率，扣除10點野性（やせい）
帶骨的肉（ほねつきにく）	有效地提昇戰鬥中的敵人成為同伴的機會率，扣除20點野性（やせい）
霜降肉（しもふりにく）	非常有效地使戰鬥中的敵人成為同伴的機率提昇，扣除100點野性（やせい）
流星之珠（ほしふりのオーブ）	無論是什麼MONSTER都會變得很親密
力量種子（ちからのたね）	目標MONSTER的攻擊力提昇3點
守護種子（まもりのたね）	目標MONSTER的守備力提昇3點
速度種子（すばやさのたね）	目標MONSTER的敏捷度提昇3點
聰明種子（かしこさのたね）	目標MONSTER的聰明度提昇3點
生命樹的果實（いのちのきのみ）	目標MONSTER的最大HP值提昇5點
不可思議果實（ふしぎなきのみ）	目標MONSTER的最大MP值提昇5點
冒險譚（ぼうけんたん）	提昇目標MONSTER的勇氣，而且有機會改變牠的性格
恐怖故事書（こわいはなしのほん）	會使勇氣下降，而且有機會改變牠的性格
變溫柔的書（やさしくなれるほん）	使目標MONSTER變得溫柔，而且有機會改變牠的性格
狡猾者的書（ずるっこのほん）	使目標MONSTER變得不太溫柔，而且有機會改變牠的性格
使頭腦清晰的書（あたまがさえるほん）	提昇目標MONSTER的智慧，而且有機會改變牠的性格
幽默的書（ユーモアのほん）	降低目標MONSTER的智慧，而且有機會改變牠的性格

特別道具

道具名稱	效果
小徽章（ちいさなメダル）	金屬製的徽章，可向某人換取強力的MONSTER的蛋
預備水源（よびみず）	使在沙漠地帶中快消失的水源重現的奇妙道具
海鳴之鐘（うみなりのかね）	擁有著海洋之力的神奇之鐘
月之石（つきのいし）	放在特定的位置後，能令潮汐出現的秘寶
破壞之鏡（はかいのかがみ）	具有破壞岩石能力的鏡子
精靈之印（せいれいのしるし）	證明持有人是真的受精靈委託的道具
公主之魂（ひめのたましい）	離開了肉體的西之城公主的靈魂
冬眠草（とうみんそう）	使人從熟睡中清醒過來的藍色藥草
大空之盾（おおぞらのたて）	藏有飛翔能力的奇妙盾牌
變身之杖（へんげのつえ）	使主角變身成畫面上其中一隻MONSTER，但不包括同伴

特技資料：

回復系特技

特技名	消耗MP	範圍	基本等級	基本HP	基本MP	基本攻擊力	基本守備力	基本速度	基本知力	使用效果
せいれいのうた	20	己方全體	27	198	94	–	–	145	292	喚出精靈，而精靈在一回合內不斷以其帶有神奇力量的歌聲來為己方全員打氣，在使用後的另一回合，包括死去的同伴亦能完全回復，但不一定成功
ひかりのはどう	7	己方全體	23	–	130	–	–	–	306	回復異常狀態，但不能令死去的同伴復活
めいそう	8	自身	26	192	–	–	156	–	281	吸叫自然界的力量來回復500點HP
キアラル	2	己方全體	6	–	24	–	–	–	40	治療混亂狀態
キアリー	2	己方單體	5	–	21	–	–	–	47	治療毒及猛毒狀態
キアリク	2	己方全體	8	–	30	–	–	–	47	治療麻痹及睡眠狀態
ザオラル	10	己方單體	14	–	63	–	–	–	98	使死去的同伴復活及回復一半HP，但不一定成功
ザオリク	20	己方單體	27	–	174	–	–	–	274	復活及HP全回復，而且不會失敗
シャナク	2	己方全體	7	–	27	–	–	–	44	解除詛咒狀態
ハッスルダンス	12	己方全體	18	114	–	–	–	130	173	為同伴表演令人看了後精神百倍的舞蹈，能回復約75點HP
ベホイミ	5	己方單體	10	–	52	–	–	–	87	回復約80點HP
ベホマ	7	己方單體	16	–	82	–	–	–	144	回復全部HP
ベホマズン	36	己方全體	28	–	196	–	–	–	288	回復全部HP
ベホマラー	18	己方全體	20	–	140	–	–	–	216	回復約100點HP
ホイミ	2	己方單體	1	–	7	–	–	–	11	回復約35點HP
マホイズン	100	己方單體	16	–	120	–	–	–	144	回復80點MP
マホイミ	20	己方單體	1	–	55	–	–	–	11	回復15點MP
マホキテ	2	自身	13	–	58	–	–	–	94	吸取敵人使用咒文向使用者攻擊時所消費的部分MP，並會轉化為使用者的MP
マホトラ	0	敵單體	7	–	32	–	–	–	51	吸取敵人MP，並變為使用者的MP
マホトラおどり	0	敵單體	12	68	39	–	–	85	110	以不可思議的舞蹈來吸取敵人MP，並變為使用者的MP
マホリク	40	己方單體	10	–	82	–	–	–	87	回復30點MP
メガザル	全部	己方全體	32	–	188	–	–	–	317	HP全回復及復活，但使用者在使用後會變成瀕死狀態
メガザルダンス	全部	己方全體	30	210	–	–	–	180	446	HP全回復及復活，而使用者在使用後變成瀕死狀態，不一定能成功

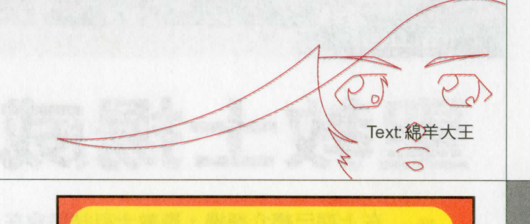
輔助系特技

特技名	消耗MP	範圍	基本等級	基本HP	基本MP	基本攻擊力	基本守備力	基本速度	基本知力	使用效果
あしばらい	1	敵單體	6	32	–	31	–	48	–	停止敵方行動1回合
あまいいき	3	敵全體	10	70	–	–	–	–	108	吐出幽香的氣息，讓敵人進入睡眠狀態
いてつくはどう	7	敵全體	20	–	100	–	–	–	252	發出使魔力消失的波動，消除敵人的強化效果
うけながし	4	自身	18	126	–	108	108	108	–	把受到的物理攻擊給瀉下，改由其他MONSTER承受
おいかぜ	6	自身	14	120	–	–	–	–	–	引起大風吹向敵人，能使火焰系及冷凍系的氣息攻擊反彈給敵人
おたけび	3	敵全體	10	–	40	–	–	–	62	向敵人大叫一聲，能停止敵人行動1回合
おどりふうじ	6	敵全體	16	100	–	–	–	120	–	以不可思議的舞蹈來禁止敵人使用跳舞系的特技
きょうふう	10	己方全體	19	140	–	–	126	140	–	引起強大的風吹向敵人，能使火焰系及冷凍系的氣息攻擊反彈給敵人
くちぶえ	0	移動中	4	–	28	–	–	–	44	召喚野生MONSTER，並與牠們進行戰鬥
くちをふさぐ	6	敵單體	17	120	–	100	–	140	–	禁止敵人使用火焰系及冷凍系的氣息攻擊
くろいきり	8	己方及敵方全體	22	–	120	–	–	–	288	發出使魔力消失的波動，消除敵人的強化效果，而且敵我雙方均禁止使用魔法
さそうおどり	2	敵全體	14	84	–	–	–	98	–	停止敵人行動1回合
すいめんげり	3	敵全體	12	66	–	63	–	77	–	停止敵人行動1回合
すなけむり	2	敵全體	10	70	–	–	–	70	–	用沙潑向敵人，使敵人攻擊命中率下降
すべてをすいこむ	2	自身	13	91	–	–	78	–	–	受到的火焰及冷凍攻擊時，反射回去給對方
せいしんとういつ	0	自身	18	126	–	–	108	108	195	集中精神，在下回合可以使2連擊

だいぼうぎょ	3	自身	14	98	—	—	84	—	—	受到攻擊時，會降低一成的損傷
ちからをためる	0	自身	14	98	—	—	84	—	—	儲力，下回合攻擊力會變成2至2.5倍
どくのいき	3	敵全體	9	63	—	—	—	—	98	噴出毒之氣息，使敵人陷入中毒狀態
なめまわし	2	敵單體	7	55	—	—	—	67	—	停止敵人行動1回合
におうだち	4	自身	12	84	—	—	72	72	—	代替全部同伴承受所有攻擊
のろいのことば	3	敵全體	15	—	65	—	—	82	148	以恐怖的咒語，使敵方陷入詛咒狀態
ぱふぱふ（♀）	1	敵單體	10	—	—	60	—	60	—	停止敵人行動1回合
ひゃくれつなめ	4	敵單體	13	81	—	—	—	94	—	停止敵人行動1回合並使其防御力變為1
ふしぎなおどり	0	敵單體	10	54	27	—	—	63	89	以不可思議的舞蹈減少敵方MP
ぶきみなひかり	2	敵全體	14	—	65	—	—	84	152	以妖邪之光，減弱敵方魔法攻擊
まねまね	4	自身	21	147	147	126	126	126	227	受到敵人的攻擊時，馬上模仿敵人攻擊作出反擊
まぶしいひかり	2	敵全體	12	—	42	—	—	72	130	使敵方全體的攻擊命中率下降
みかわしけやく	1	自身	9	63	—	—	—	54	—	物理攻擊的回避率上升
みがわり	2	己方單體	5	35	—	—	30	30	—	代替指定同伴承受所有攻擊
みみうち	0	移動中	10	—	40	—	—	—	62	告知主角在站的地方有機會出現的MONSTER名
もうどくのいき	4	敵全體	14	98	—	—	—	—	152	使用強烈的毒之氣息，使敵人陷入猛毒狀態
やいばのぼうぎょ	3	自身	14	98	—	84	84	84	—	受到的攻擊時，除了能作防禦之外，還有一半機會把一半程度的損傷給回對方
やけつくいき	4	敵全體	16	112	—	—	—	—	173	使敵人陷入麻痹狀態
やみのはどう	7	敵單體	21	—	110	—	—	—	270	使敵人的防御力，速度及命中率同時下降
アストロン	2	己方全體	15	—	62	—	—	—	87	全身鋼鐵化，在3回合內敵方任何攻擊亦會無效
サムシンしょうかん	20	戰鬥中	30	—	130	—	—	—	400	召喚サムシン，並使其成為同伴一起作戰
スカラ	2	己方單體	2	—	14	—	—	—	22	使防御力上升
スクルト	3	己方全體	6	—	27	—	—	—	44	使防御力上升
タッツウしょうかん	20	戰鬥中	20	—	70	—	—	—	100	召喚タッツウ，並使其成為同伴一起作戰
デアゴしょうかん	20	戰鬥中	25	—	100	—	—	—	250	召喚デアゴ，並使其成為同伴一起作戰
トラマナ	2	移動中	10	—	40	—	—	—	62	一定時間內，迷宮中損耗HP的地形無效化
ドラゴラム	9	自身	23	—	72	—	—	—	162	變身為巨大的龍，而這姿態作出攻擊
バイキルト	6	己方單體	17	—	72	—	—	—	119	使攻擊力倍增
バズウしょうかん	20	戰鬥中	35	—	160	—	—	—	550	召喚バスウ，並使其成為同伴一起作戰
パルプンテ	20	自身	40	—	224	—	—	—	420	隨機使用全部咒文之中的其中一種
ピオラ	2	己方單體	1	—	10	—	—	—	15	使速度上升
ピオリム	3	己方全體	5	—	24	—	—	—	36	使速度上升
フバーハ	3	己方全體	18	—	76	—	—	—	126	受到火焰系及冷凍系的氣息攻擊時，使其威力下降
ボミエ	3	敵單體	3	—	16	—	—	—	26	使敵人的速度下降
ボミオス	4	敵全體	7	—	32	—	—	—	51	使敵人的速度下降
マジックバリア	3	己方全體	19	—	80	—	—	—	134	提高咒文防御力
マヌーサ	3	敵全體	10	—	47	—	—	—	74	在戰場上製造霧氣，使敵人的命中率下降
マホカンタ	4	自身	20	—	84	—	—	—	141	在自己面前製造出能反射咒文的咒文反射壁
マホターン	4	自身	16	—	68	—	—	—	112	在自己面前製造出能反射咒文一次的咒文反射壁
マホトーン	3	敵全體	9	—	44	—	—	—	69	封印敵方的咒文
メダパニ	5	敵全體	12	—	56	—	—	—	89	使敵人陷入混亂狀態
メダパニダンス	4	敵全體	13	74	—	—	—	78	141	使敵人陷入混亂狀態的舞蹈
モッャス	5	自身	21	—	92	—	—	—	159	變成敵方其中一員，同時擁有其能力，但HP及MP值不變
ラリホー	3	敵單體	4	—	24	—	—	—	29	使敵人最多3回合內進入昏迷狀態
ラリホーマ	5	敵全體	11	—	52	—	—	—	83	使敵人最多4回合內進入昏迷狀態
ルカナン	4	敵全體	8	—	36	—	—	—	58	使防御力下降
ルカニ	3	敵單體	4	—	18	—	—	—	27	使防御力下降一半
レミラーマ	2	移動中	10	—	40	—	—	—	62	顯示迷宮的地圖

GAMEPLAYERS EXTRA

VOL.013



Text:綿羊大王



怪 童 丸

動畫類型：OVA

推出日期：預定12月19日發售

Production I.G，各位遊戲也會對這名字有所印象吧？憑著以戀愛為題材，動畫AVG形式表現的做戲系列《やるドラ》，該廠商製造的等等名作：

如較早期在PS上的《Dobule Cast》，《擁抱季節(季節を抱きしめて)》，《雪割之花》及《SAMBA GUITA》，與及PS2上的《SCANDAL》和《BLOOD THE VAMPIRE 上下卷》，遊戲中製作出色的動畫及引人入勝的劇情風靡了極多遊戲玩家和動畫迷。

論動畫製作，相信沒有太多動畫製作商能同出其右，再加上雪割之花的人設田島 昭宇參與製作，並以近年少有的古代為題材，相信怪童丸亦會是一等一的佳作。

平安亂世的戀愛物語



於日本平安亂世，強豪「源賴 光」身邊有近衛四天王：
雙眼瞳孔異色的風之四天王「渡部 網」，
面孔上留有縱橫傷痕的水之四天王「碓井 貞光」，
僧侶打扮的土之四天王「卜部 季武」，
與及本編的主角炎之四天王「怪童丸」。

於OVA版中，主要講述本是女兒身的「坡田 公時」為保護愛人「源 賴光」，女扮男裝化成為怪童丸，征赴戰場，是一個淒美的愛情故事。

原著小說改編

OVA化之前，怪童丸其實是於網上連載的網上小說，由於大受歡迎，於是才再改編成為動畫OVA，小說原著者乃「寺戶 信壽」。



坡田 公時(怪童丸)

源賴光身邊的四天王之一，炎之四天王。外表男性化，實是女性。與源賴光赴往戰場，性格剛陽氣，故沒有人知道她真正一面。

源 賴光

像能將身邊空氣化得寂靜般冷酷。雙瞳極其澄明，小時候已成功收服陰陽師「安倍精明」。此外，也臣服了人人敬畏的四天王。

與剛的四天王相反，予人一種柔的感覺，不可思議地支持著四天王，補其不足。不過，不太擅長應付女性，也不知道要如何自己表達對怪童丸的心意。

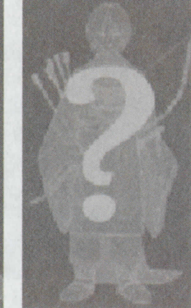


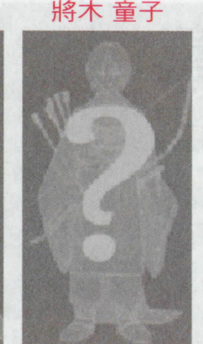
未有詳細公報的人物

渡部 網　卜部 季武　碓井 貞光　桜 丹姬　將木 童子











精選動畫時間表

(5月30日至6月12日)

星期一至五

無線電視翡翠台

06:00　晴天Pig Pig　(重播)
08:55　變形火車俠　(重播)
09:10　至Net小人類
連「發明Boy卡力柏」
09:55　變形火車俠　(重播)
10:10　機動新世紀　(重播)/5月25日起轉播「大食懶加菲貓」
15:10　星際漫遊YAYAYA
15:40　彩虹戰記
16:20　至Net小人類
發明Boy卡力柏
17:05　微星小超人(逢星期一、三、五)，
高智能方程式之極速神話(逢星期二、四)
01:15　嘩鬼校園　(逢星期五凌晨)
凌晨　扭計小霸王　01:00後播放，每天時間不定，請自行留意公布

亞洲電視

10:50　BB大晒
16:00　電子寵物小美神　(重播)/5月18日起轉播「正義王子火之劍」(重播)
16:55　新世紀金鋼戰神

周末

無線無視翡翠台

09:30　斑點狗歷險記
09:35　戰地少女　(重播)4月21日播放
09:55　安妮記趣
10:20　小魔女Do-Re-Mi　☆
10:50　青春萬歲　(重播)
11:20　百變小櫻MAGIC咭　(重播)
15:10　乖乖砵砵車　(重播)※賽馬日暫停
16:00　機甲小寶　※賽馬日暫停
16:30　金色旋渦　※賽馬日暫停
17:30　忍者亂太郎　(重播)※賽馬日改延至17:50分播放)☆
17:55　時空小偵探　(重播)※賽馬日暫停
02:30　快打旋風　(重播)

亞洲電視

09:30　小露寶　(重播)
10:25　超級蜘蛛女
15:30　心跳回憶OVA　(原名：Sentimental Graffiti)
17:00　奪寶世家　(重播)
17:30　無敵車神

週日

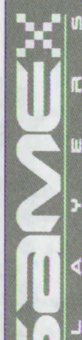
無線無視翡翠台

06:00　兩小無猜
09:00　魔法陣咕嚕咕嚕
09:30　勇者警察　☆☆
09:55　冒險英雄
10:25　數碼戰隊
15:00　乖乖砵砵車　(重播) ※賽馬日暫停
15:30　中華一番　(重播) ※賽馬日暫停
16:00　機甲小寶　(重播) ☆ ※賽馬日暫停
16:30　金色旋渦　※賽馬日暫停
17:00　迷你愛神　(重播) ☆ ※賽馬日暫停
17:30　忍者亂太郎(重播)　☆※賽馬日改延至17:50分
17:50　時空小偵探　※賽馬日暫停

亞洲電視

09:30　小露寶　(重播)
10:00　相聚一刻　☆
17:00　末日戰士
17:30　無敵車神
23:50　遊戲王　☆☆
00:20　金田一少年事件簿　☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準



NEWS

聖教士揚威「E3」

在上期已經介紹過，聖教士科技將會在「E3」在擺設攤位，如今展覽已經閉幕，亦是該公司派發成績表的時候，而成績亦可以說是為華人爭回一口氣。

在這次短短3日的「E3」展覽內，聖教士科技可謂滿載而歸，首先是《烽火英雄》，已經確定了以100萬美元的價錢售與日本公司研究，移植至X-BOX及PS2兩個家用機平台之上。而較有中國色彩的《魚美人》、《七仙女》和《寶蓮燈》三隻遊戲也能引起英、美和加拿大三地買家的注意力，《鄭和下西洋》則同時賣給日本和新加坡的公司。另外，波蘭和泰國廠商亦一次購入了8套作品。至於在參展前已備受注目的《OH！有鬼》，更得到30家廠商激烈爭持，並與美國一家廠商合作開發PS2版本。

在整個展覽之後計算，該公司預期有200萬美元的進帳，相比起500萬台幣的付出，簡直是小毛見大毛，同時，該公司的成功，亦顯示出華人製作的遊戲亦逐漸步向國際化，這亦是大家希望看到的情景吧！(金)

□□□□□



NEWS

網咩、代理反目成仇

一場由CYBER CAFE與遊戲代理之間的鬧劇已經展開，主角分別是「戰略高手」(CYBER CAFE)和「柏崗」(遊戲代理)，雖然這這場事件發生在台灣，但如果事件向壞方面發展，那麼對香港的玩家也會帶來一定影響，所以亦為大家報導一下。

首先是戰略高手方面在5月23日召開記者會，表示該公司有意購買《Half Life: Counter Strike》在店內使用，但賣方(柏崗)則要搭售另外6套未上市及滯銷的遊戲，對於買方成為負擔，詢問《Half Life: Counter Strike》的美國原廠亦表示搭售是違法行為，更引述台灣的法例支持自己。最後當然是表明只希望能得到合理的交易等說話……

至於松崗方面已經清楚表明，合約分為單套購買和合購兩種，單購是以一台電腦付3000元來計算，而合購則是3384元便可得到《Half Life: Counter Strike》、《Half Life 2》、《Team Fortress》、《SWAT 3》、《Tribes 2》、《Diablo II中文版》和《Diablo 2：The Lord of Destruction》共七套遊戲，並強調完全沒有強迫CYBER CAFE要合購。至於5月22日的搜查行動，柏崗則表示台灣法例中Share Ware和Free Ware並非可以私自進行買賣或租借，並且得到檢察官簽發的搜查票，所以有權連同警方前往搜查戰略高手3家店鋪。

以上便是這場「鬧劇」的大致內容，雖然事件發生在一海之隔的台灣，但在日漸重視智識產權的年代，可能有人保護原創人、亦可能有人借機發財，所以政府必需設立較完美的機制，防止有人混水摸魚的同時，亦真正到保護智識產權，當然還要為我們一眾玩家著想啦！(金)

NEWS

Desk Top Accessory 也有初回版？

之前已經跟大家提及《鍊金術士瑪莉、艾莉及莉莉》會推出一個Desk Top Accessory集，最近收到一個新消息……

今次為《鍊金術士瑪莉、艾莉及莉莉》推出的Desk Top Accessory集，名為《瑪莉、艾莉及莉莉工作室 Desk Top Accessory》，之前已經介紹過當中會有壁紙、Screen Saver、Iron、Mouse Cursor、音效等等的東西外，此外亦有些很有趣的東西，大家可以將Iron及圖片溶合，在予定的時間內調較響鬧，艾莉的記事簿等等。這個《瑪莉、艾莉及莉莉工作室 Desk Top Accessory》分為普通版及特別版，普通版3980日元，而特別版7800日元，除了遊戲外會多送一隻印有三位美麗鍊金術士樣子的鉈錶，絕對值得珍藏。這個Desk Top Accessory集將於6月20日推出，有興趣的人要留意了。(Gameplayers.com.hk)



不分類報導

□□□■□

原名《風雲之帝釋天》已經正式改名為《風雲2：七武器》，各讀者請特別留意。

大宇全球網路科技和大宇資訊，將會在NOKIA新成立的「諾基亞下載城」內提供遊戲圖形和鈴聲下載，可惜服務只限在台灣本土。

據Blizzard的產品經理表示，《Diablo 2：The Lord of Destruction》的測試已經達到99%，所以應該會如期推出。

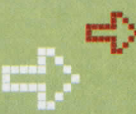
Eidos方面已經正式推翻《Thief 3》和《Deus Ex 2》將會較先推出家用版的傳聞，而X-BOX版本的確正在開發，但必會在PC版發售後才推出。

由於《銀河英雄傳說6》劇本不足使玩家相當不滿，大宇方面亦表示很願意推出ADD-ON，可惜因為遇到美國的「E3」和日本的黃金週(假期)，所以洽談方面仍在進行。至於在台灣設置伺服器方面已確定不會實現。

Havas Interactive在「E3」上已正式宣佈改名為Vivendi Universal Interactive Publishing，玩家敬請留意。

Zero-G Marines

by 金



發行商/製造商：Strategy First
遊戲類型：ACT
發售日期：2001 年9月
系統需求：Windows 95/98/2000



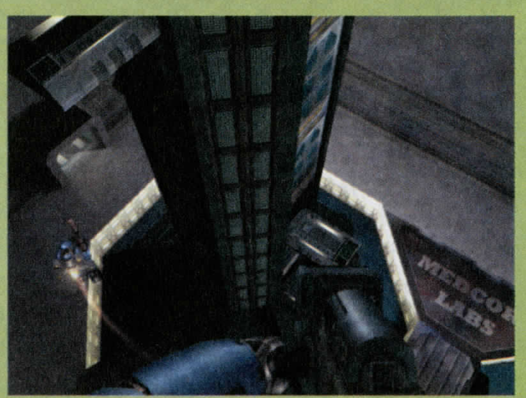




















在上期介紹過《Command & Conquer：Renegade》這隻同名而不同形的遊戲後，今期依然是一隻舊的遊戲名字——《Zero-G Marines》，但不約而同地，它亦是以一個全新的面貌示人，想知一隻1997年的即時戰略遊戲，在2001 年會變成一個怎樣的面貌，觀看下面的介紹吧！

2353太空漫遊

故事發生在2353年，當時地球的文化已經擺脫地心吸力的限制，在太陽系之內建立了多個殖民星，並且繼續不停地做研究，可惜事與願遺，在一座生化研究建築物中發生了一個不知原因的錯誤，實驗用的微生物病毒被神秘的恐怖組織所搶走，政府對這件「劫案」非常關注，並且展開大規模的調查。另一方面，該組織已經開始行動，並且把病毒到處散播到無辜的市民身上，令社會秩序大亂，政府對次此種恐怖行為更不能坐視不理，所以派出特別行動組ZERO-G出動，除了要搜查和消滅分佈在太陽系內的恐怖組織外，首要工作是阻止病毒流傳至地球。

ZERO重力

有讀過物理的讀者都應該有印象，「g」就是地心吸力的簡寫，再看遊戲的名稱是「ZERO-G」，顯示了將會有無重力的環境出現，而這亦是《Zero-G Marines》與其他第一身射擊遊戲最大的分別，在無盡和黑暗的外太空之中戰鬥，稍一不慎便會成為在太空飄浮的垃圾。不過，在一般的情況下大家是有對吸力鞋穿著，所以還可以像置身地球一樣步行，可惜相對地移動會較為遲鈍，所以有個按鍵可以關閉其機能，使玩家在戰鬥時更為靈活，但這時除了害怕「行差踏錯」外，手持上的武器也可能會幫助「加速」，推大家到無盡的深淵內。

ACTION & REACTION

又是關於物理，「每種力都是雙向」和「如果沒有外力阻止，原有的力並不會停止。」，以上兩種狀況都可以在《Zero-G Marines》內驗証到，首先是後者，要真正做到沒有外力，最理想的環境便是宇宙，但這個實驗場地亦為玩家埋下最危險的陷阱，因為有第一點的情況出現，試驗方法很簡單，只要拿著重型武器開火，後座力便會把各位推後，連環發射的力量還會更大，當大家逐漸奔向無盡的宇宙時，就能夠親身驗証到以上兩個理論是正確的。

分工合作

這遊戲和很多第一身射擊遊戲一樣，在執行任務時是整體的行動，講求隊形和合作，玩家可以利用簡單的命令去控制隊友，例如是緊守某些地方，又或是當作自己的後眼，防止敵人追縱及偷襲。除了人外，遊戲內亦會有多種交通工具出現，每類都有不同的性能，單人飛機移動速度快、運輸機能夠乘載4位搭客等，雖然沒有照顧到個人喜好，但亦使戰鬥變得更真實，多人對戰時亦會更有趣。

發行商：中華遊戲網
製造商：智冠科技
遊戲類型：網路RPG
發售日期：6月下旬
系統需求： Windows 95/98/2000

金庸群俠傳ONLINE

by 金















陽過



令狐沖



小龍女



黃蓉



段譽

網路遊戲的潮流源在歐美地區，由於互聯網發展迅速，這種玩意亦被帶到亞洲地區，首先興起是韓國，它同時帶動了當地網路咖啡室(CYBER CAFE)生意，使政府關注到本土遊戲業的發展，並且給予大力的協助，因此韓國出產的ONLINE GAME亦較早起步。後來這股風氣傳至台灣，亦頗受當地玩家所歡迎，充滿生意頭腦的當地開發商當然不會錯過這個機會，雖然沒有政府的資助，但憑著多年開發單機版遊戲的經驗和不斷嘗試，付出的努力總算有點回報，較為香港人所熟識的有《石器時代》和《網路三國》，而開發商並沒有因此滿足，逐漸把遊戲轉變成較有中國色彩，以下這隻《金庸群俠傳ONLINE》就是把金庸先生筆下的14部武俠小說劇情、近千位登場人物和過百種武功招式，全部匯聚在一起，成為一隻內容極為豐富的網路遊戲。

親身體驗武俠小說

即使金庸先生的文筆如何出神入化，始終只能夠以死板的文字來表達，讀者只有靠想像來模擬當時環境，但在《金庸群俠傳ONLINE》之內，就能夠給所有玩家以眼目耳聞的方式去欣賞小說，而且還是14部之多，大家可以一次過去探望郭靖和黃蓉、令孤沖和任盈盈、楊過與小龍女等情侶，還可以到訪武當山、重陽宮、百花宮等地方，位於蒙古、西域、江南、四川等中國各地的名山大川也等待著開發，外島上的珍禽異獸和世外高人更「隨時候教」，總之要行遍整個世界可能比起一統江湖還要困難呢！

絕世武術隨意學

在各部小說內，除了故事吸引到讀者外，那些曠世武術亦是其中另一賣點，大家都有機會學到獨孤九劍、降龍十八掌、一陽指、九陽神功等厲害武功，只要投入適當的門派再加以努力苦練，終有天能夠成為一代宗師。而正所謂「工欲善其事，必先利其器」，所以武器、防具、藥物和特殊道具等絕對少不了，如果有能力的話，可能倚天劍和屠龍刀也由各位操縱，繼而發揮出更具威力的攻擊。

邪都能勝正

《金庸群俠傳ONLINE》的最吸引人地方，莫過於除了正義之士能夠伸張正義、鋤惡懲奸外，邪派中人亦可以到處作惡，消滅正派、興風作浪，而且無論是正是邪都可以參加武林大會，爭奪天下第一的稱號。在險惡的江湖道路上，要名成利就亦只有參加大會這個途徑，倚靠艱苦修練的成果去擁抱所有榮耀，不過在遊戲內完全自由的情況下，即使有一身好武藝，亦不代表必需經常打打殺殺，到底是要「笑傲江湖」還是要「一統江湖」，到最後還是視乎閣下的決定呢！



太閤立志伝IV

by 金

發行商/製造商	KOEI
遊戲類型	SLG
發售日期	6月1日
系統需求	Pentium II 266/64MB RAM/220 HDD

《太閤立志伝》系列不知不覺之間已經來到第4集，雖然每集的玩法都大致相同，但卻不斷的改進及加入新元素，每次都為玩家帶來一定的驚喜，而這次亦不例外，在這個古代日本的歷史背景中，大家依然能夠找到滿足各種需求的地方。

有600多個主角？？

在「理論上」，《太閤立志伝IV》的確是有600多個主角，雖然最初仍是只可用木下藤吉郎(即是羽柴秀吉和較後期的豐臣秀吉)，但隨著遊戲的進行，大家只要取得其他武將的信服，便可以拿到「主人公CARD」，在下一次開始遊戲時便能使用那些武將。不過取得每個武將的「CARD」都有不同的難易度，有時還會出現連鎖的關係，熟識日本歷史對於遊戲進行亦有一定的幫助，而知名的武將亦理所當然地登場，大名織田信長、德川；武將竹中半兵衛、蜂須賀正勝；劍豪宮本武藏、佐佐木小次郎和忍者服部半藏、猿飛佐助等總共600多人，還有迷一樣的人物「新武將」等待收服，大家是否感到熱血沸騰呢！

真正的自由

在一般情況下，大家玩《太閤立志伝》時當常都會以城主、大名和統一全國為目標，而「上位」的方法多數是謀叛和出走兩種，繼而步向成功的道路，不過如果不願背叛君主的話，亦有一種名為「陪臣」的職業。但以上的只屬「一般」的情況，被稱為同系列內自由度最高，當然並不只這麼簡單，大家又否想像過羽柴秀吉成為忍者、商人甚至是劍豪呢？在本集內就可以試驗一下，千萬不要小看這些職業，因為只要肯努力，羽柴秀吉也可以成為一個知名的御用商人，又或是一個遊歷全國、天下無敵的劍豪，甚至是周遊列國的旅行家和以賭為生的賭徒等，總之未來就是操縱在玩家的手上。

一字記之若「咭」

《太閤立志伝IV》在某情度上也可以稱之為「CARD GAME」，除了說過的「主人公CARD」外，在其他地方亦會以CARD的比試來進行，例如：軍團之間的戰鬥會用到騎兵專用的「突入破壞」的特殊攻擊CARD，而武將之間的單挑比試，又會用到劍豪的「二刀流」CARD等，就算是富士山也有CARD，所以在任何時候，擁有較多種類CARD的人都會擁有較多的優勢，而多達800多張CARD的來源，就是各位向有關方面多多學習得來的成績。

關係著生命的MINI GAME

要在古代的弱肉強食世界內生存，必須要有一身好本領，總共有步兵、騎馬、合戰、算術、茶道、外交等16種可鍛鍊的技能，而提昇能力值的方法正是從各式各樣的MINI GAME中學到，從此學習不再只是等待，變成憑自己實力去決定的事，所以角色的成長與玩家的身手亦有一定的關連。不過每個角色去鍛鍊都有不同的難易度，例如武力低的武將在學習劍術時便需要額外加把勁，而由於鍛鍊項目之多，所以玩家要在短暫的生命中努力學習，不要白白虛度光陰。











主人公カード





















UNIV ~戀·はじまるよっ~
戀愛·要開始啊!

求學和成長大約佔了人生中三份之一的時間，在這段時間之內由於仍處學習階段，所以很多事物都想知想試，而「拍拖」也是其中一項新事物，雖然在過程中會出現不少阻滯，但始終未能影響到兩顆赤子之心，這可能便是青春吧！不過這段時期轉迅即逝，對於錯過這個黃金時期的朋友，進入《UNIV ~戀·はじまるよっ~》便能時光倒流……



PC GAME

發行商/製造商: COCKTAIL SOFT
遊戲類型: SLG
發售日期: 5月25日
系統需求: Pentium 233/64MB RAM
備註: 18禁

by 金

回到校園時

在《UNIV》之內，玩家將會回到大學渡過兩年的學生生活，與朋友、同學和鄰居渡過春夏秋冬四季，從日常時間增進彼此的友誼，繼而乎合「戀愛·要開始啊！」的副題，不過最後還要在大學3年的春天才有定奪，在七位不同背景、身份和性格的女性中，挑選一個最親密好朋，發展進一步的關係……(呵呵)

遊戲特色

在《UNIV》的兩年時間之內，登場人物會隨著四季的轉變，而更換不同季節的服飾，斷不會出現冰天雪地穿著T-SHIRT短褲的情況，另外，人物的企位不再是平面地「排排企」，改為分距離的遠近而有大小之別。而最重要的對話部份，將會加入「情報ITEM」的選項，只要事前收集有關資料，在對話時便會出現使用ITEM的選項，擇選適當便能改變對話內容，從而增加好感度。







人物介紹

以下是七個登場人物的資料，了解後對於遊戲進行有一定的幫助。

持田 祥子

對於祥子的所有資料全部不詳，並且據朋友說她已經喜歡上自己，所以可能是外表文靜，內裡卻非常主動的不尋常少女。

生日: 不詳
身高: 不詳
三圍: 不詳
血型: 不詳

三好 育

生日: 12月1日
身高: 155cm
三圍: 80 · 52 · 82
血型: A

可以說是主角的「芳鄰」，為人好動及積極，家中各樣事務都做得頭頭是道，加上經常以笑面示人，是個人見人愛的女子。

斉藤 倫子

倫子是主角在大學入學試內首先遇到的女子，性格活潑和容易接受新事物，和主角之間好像有點非比尋常的緣份。

生日: 6月10日
身高: 163cm
三圍: 84 · 56 · 86
血型: O

ティナ・ハミルトン (Tina Hamilton)

從外國來到主角的大學留學的少女，為人樂天和親切，不但是少年棒球隊的成員，年中還有不少的追求者。

生日: 8月5日
身高: 174cm
三圍: 92 · 60 · 91
血型: A

佐伯 玲奈

除了表演欲強、好勝和思想幼稚之外，玲奈還非常愛美，但事實上她從未和男孩子談過戀愛，經驗值是「0」的表裡不一少女。

生日: 5月18日
身高: 163
三圍: 91 · 60 · 91
血型: B

島津 一葉

在一個傳統家庭內長大的一葉，對各樣事物都有豐富的認識，可惜為人比較沉默，要接近她要花多點功夫。

生日: 9月30日
身高: 163cm
三圍: 79 · 50 · 82
血型: AB

氷室 微

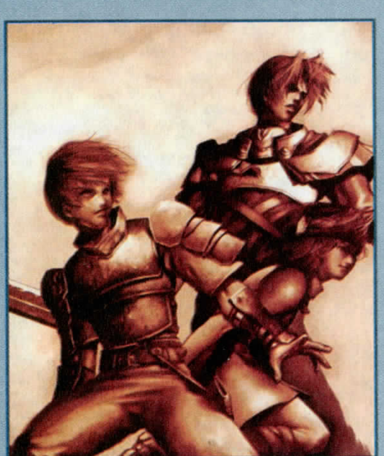
因為一隻貓而相識，後來更親切地照顧主角，為人溫柔賢淑，外表比較成熟但其實和主角同年，亦因此招惹不少目光，更為此煩惱不已。

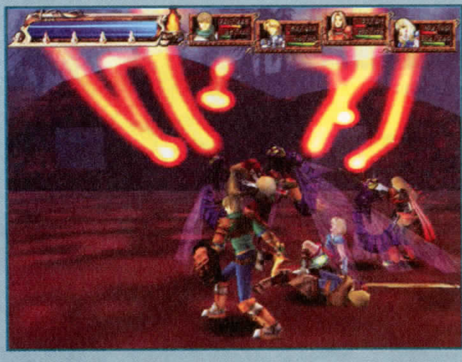
生日: 1月9日
身高: 164
三圍: 87 · 59 · 90
血型: A

神月紀事 Luna Saga

by 金

發行商：智冠科技
製造商：帝技爺如
遊戲類型：ARPG
發售日期：2001 年 8 月
系統需求：Windows 95/98/2000



















不知各位讀者在較早時有沒有玩過DREAMCAST的《PHANTASY STAR ONLINE》呢？這種正式的動作RPG(角色扮演)遊戲在PC上面的確是少之有少，反而網路遊戲卻有類似的形式，令很多玩家都大為失望。不過，以上情況很快會得到改善，因為隨著《神月紀事》的出現，台灣出產的RPG遊戲將會有一個定位。

一反傳統

在以往台灣出品的RPG，故事多數是吸引玩家的地方，對於那些重覆和死板的戰鬥反而興趣不大，雖然近年情況已經稍有改善，但始終擺脫不到排列整齊和回合制互砍的束縛，因為要脫離這個陰影，正需要一個全新的戰鬥系統，《神月紀事》便就到這點，以簡單和迅速為重點的它給玩家一個自由活動的機會，無論是走位、瞄準和攻擊都由各位一手包辦，而且所有動作都是即時形式，敵人也會因應環境而作出不同變化，所以除了考驗策略外還需要好身手呢!

遠近分明

整個遊戲世界都以3D製作，每個地區都有獨特風格的建築物、服飾、怪獸等出現，平原、沙漠、高原、冰原等各具特色，室內環境亦見細膩，加上模擬物件距離的效果，即是近距離較清晰、遠距離較矇矓，在辨別目標時更分明，而且氣候亦會影響，在熱氣沖天的沙漠、冰天雪地的山丘或神聖莊嚴的廟宇內戰鬥，都帶給玩家層出不窮的感受。

策略依然重要

作為一隻RPG，「同伴」的存在可算是必需品，《神月紀事》亦不例外，「人多好辦事」這句話在遊戲內依然可行，不過他們的行動便有賴玩家指揮，下達隊形、距離、攻擊等命令去進攻、突圍、強攻等模式，不過最重要還是閃避範圍性的魔法攻擊，因為被擊中會受到重大的傷害，加上如果正使用魔法而又被敵打中，除了施放的攻擊無效外，消耗的MP還是扣除，可謂賠了夫人又折兵，所以還是躲避較為緊要。

RPG內的連續技

格鬥、動作遊戲出現連續技已經不是新聞，但在RPG內出現卻有點新意，雖然較早前已有遊戲自稱加入了連續技系統，但看清楚和其實和以前分別不大，只不過是把選項一次過選擇，之後看預定的動作，並無太大的吸引力。相反，《神月紀事》則讓玩家以近似《PSO》的形式進行，除了選項和按鍵外，還要配合時間距離等種種因素，這系統無疑是增強了動作部份的重要程度，還可以讓玩家感受一下「劈得爽」，這亦是以前同類遊戲所缺乏的要素之一。

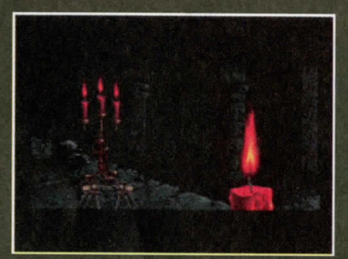


惡魔城 DRACULA ～惡魔城年代記～

開發商 / 發行商：Konami
遊戲類型：動作
發售日期：5 月 24 日 (發售中)
機種：Playstation

歷史 HISTORY

《惡魔城Dracula ～惡魔城年代記～》其實是1986年在X68000上推出過的《惡魔城Dracula》的修訂版。X68000是一部在「任天堂紅白機」時代，由Sharp所推出的一部在畫面機能以及音效等各方面都在當時有非常突出表現的個人電腦。雖然當時將街機遊戲移植到家用機已經很普遍，但由於機能所限，許多移植至任天堂等電視遊戲機的街機遊戲已經面目全非，但機能強大的X68000卻讓許多街機遊戲能夠忠實地在家用機上重現。






● 新舊版本的Opening Movie比較。

故事 STORY

遊戲的故事發生在歐洲一個小國——Transylvania，在那裡有一個關於吸血殭屍德古拉的傳說：

「基督的勢力並非永恒不衰的，每一百年他的勢力便會減弱一次，德古拉利用這個一百年一次的機會，藉著擁有邪惡心靈的人類的祈禱而復活，而且，伴隨著他的復活的是更強大的魔力。」

德古拉曾經復活過一次，但一位英雄Christopher Belmond將德古拉企圖將黑暗之雲淹蓋世界的野心粉碎了。被擊敗的德古拉自此之後便一直在一個個編僻的鄉村裡沉睡著。

在一個復活節的晚上，村內正舉行興祝基督復活的祭典之際，在一個被荒廢的修道院內，一班邪教徒正舉行一個使不死生命復活的彌撒，他們向德古拉的屍骸灑上了人類的鮮血，黑暗魔王德古拉的野心亦同時再一次降臨世上。

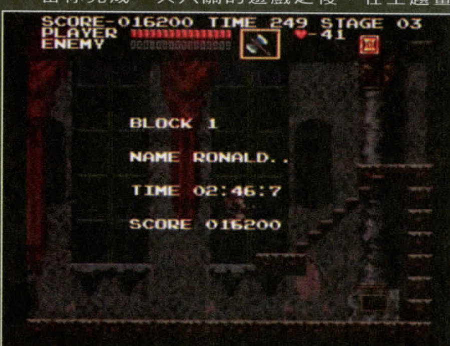
遊戲 GAME

《惡魔城Dracula ～惡魔城年代記～》除了收入了原X68000版本遊戲之外，開發人員亦製作了一個修訂版本(Arrange Version)，新版本中除了利用現代的CG技術重新製作了遊戲的Opening Movie之外，遊戲的主角Simon亦由擔任《惡魔城～月下夜想曲～》人物設計的小島文美重所設計。另外，由於新版本使用了CD音源，開發人員對音樂進行了重新的編曲，大家可能並不會覺得自己是在玩一個十多年前的遊戲作品呢。

另外，開發人員又在修訂版中將敵人的攻擊力調低了一半(還是新主角的防禦力高了? 無論如何，Arrange Version的難度是更為適中的)。遊戲內的部份畫面亦作出了改善，例如洋燭的周圍加入了閃動的光源等。

隱藏模式 SECRET MODE

當你完成一共八關的遊戲之後，在主題畫面上便會新增「TIME ATTACK」以及「RANKING」兩個選項。在Time Attack模式裡，你可以自由選擇第1至第8關(遊戲中使用Block代表「關」)任何一關進行遊戲，玩者完成該關所使用的的時間便會記錄在Ranking選項之內，這樣你便可以不斷挑戰以最短時間完成遊戲了。



● Time Attack模式中你可以挑戰自己以最短的時間完成遊戲。


第一關：大堂


第二關：水道


第三關：冰穴


第四關：教堂


第五關：機關


第六關：皇宮


第七關：牢獄


第八關：惡巢

By 神秘事件調查員・金

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

Final Fantasy II

WSC/RPG/SQUARE

神經衰弱(撲克釣魚)遊戲

緊按著A鍵再按B鍵22次便會出現。

爆熱DODGE BALL FIGHTERS

(爆熱ドッジボールファイターズ)

GBA/SPT/ATLUS



SPECIAL MODE

完成CHAMPIONSHIP MODE後SPECIAL MODE便會出現，這裡可以選擇全部隊伍和場地。

我是航空管制官

(ぼくは航空管制官)

GBA/SIM/TECHNOBRAIN



不明飛行物體出現條件

先把所有關卡全部完成，不論任何評級，再次玩遊戲一次並取得比前回較高的評級，這樣便會以隨機抽樣形式出現UFO、飛船或CESSNA飛機3種其中之一。

ADVANCE GTA

(アドバンスGTA)

GBA/RAC/MTO



隱藏車輛

在HIGH SPEED CLASS內全部取得第1名，便能得到CART(小型賽車)。所有組別之內取得全部第1名，便能得到F-1賽車。

惡魔城DRACULA Circle of the Moon

GBA/ACT/KONAMI

咭片與敵人對照表

在遊戲之內在指定的敵人身上藏著不同屬性的咭片，對遊戲的進行有重大的幫助，以下是總共20種咭片及敵人的對照表：

咭片	敵人
マーキュリー	ボーンヘッド
ビーナス	スライム
ジュピター	ヒートシェイド
マーズ	ブラッディソード
ディアナ	マンイーター
アポロ	アールデーモン
ネプチューン	アイスアーマー
サターン	ファレンエンゼル
ウラヌス	スケアリーキャンドル
ブルートー	トリックキャンドル
サラマンダー	スケルトンボマー、インプ
サーペント	アースデーモン、ホーリーアーマー
マンドラゴラ	アックスアーマー、リザードマン
ゴーレム	スケルトンエレキ、ミノタウルス
コカトリス	デスマンティス、ストーンアーマー
マンティコア	サキュバス、カンダーデーモン
グリフォン	スケルトンアスリート、セイレーン
サンダーバード	ワーパンサー、デュラハン
ユニコーン	ホワイトアーマー
ブラックドック	デビルアーマー

PROGEAR 之嵐



AC/STG/CAPCOM/CAVE

裝備2個GUN FIRER

在揀選GUN FIRER的時候，按A+B來選擇便可。

2P 的額外顏色

當揀選角色時按著START來選擇，角色的顏色將會改變。

出現2週目

在遊戲進行中，只使用過2個BOMB或是只被擊落過一次的情況下，完成整隻遊戲便會出現2週目。

隱藏的1UP BONUS

在STAGE 4將會出現成一直線會射出扇狀飛彈的嘍囉機，只要不攻擊前方而打倒後方那部便會出現1UP ITEM。

POP'N MUSIC 6

AC/SIM/KONAMI

註：以下所有秘技的號碼請參考下圖。

RANDOM MODE

在投入硬幣後，按著「1+9」鍵再按START開始便可。

MIRROR MODE

在投入硬幣後，按著「3+7」鍵再按START開始便可。

HIDDEN MODE

在投入硬幣後，按著「2+8」鍵再按START開始便可。

HIGH SPEED MODE

在投入硬幣後，按著「4+6」鍵再按START開始便可。

HYPER MODE

在選擇歌曲後按「2+8」鍵即可。又或在CHALLENGE MODE的EXTRA STAGE內再按「2+8」鍵，歌曲便會成為EX模式。

進入OPTION

在選擇歌曲後，曲名出現時按「2+8」，再配合以下按鍵便有相對應效果：

模式	按鍵(數字)
RANDOM	9
MIRROR	7
HIDDEN	8
HIGH SPEED	6(按次數越多越快)

按鍵配置圖

2 4 6 8
1 3 5 7 9

燃燒吧！ JUSTICE 學園

DC/FIG/CAPCOM

Guard 不能的完全燃燒 Attack



在一次都「未」停在「必殺技GET」方格上的情況，在BINGO表內取得連續5個方格，便能得到完全燃燒ATTACK作獎勵，之後再停在「必殺技GET」之上便會變成只會得到完全燃燒ATTACK。

在這情況下大家能取得各種各樣的完全燃燒ATTACK，而其中一種是GUARD不能的電刃波動拳，使出的方法將變為↓↘→+P，很輕易便能輸入。

By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，最近我們的內容將會圍繞手提機遊戲集中出擊，今期首先送上的是GameBoy及GameBoy Colour，各位請密切留意！

102 Dalmatians: Puppies To The Rescue

選關密碼

以下是每關的密碼，只要適當地輸入便能直接到達該關：

關卡	密碼
2	Dice，Bone，Bone，Dice
3	Dice，Key，Bone，Machine
4	Dice，Bone，Food Bowl，Toy
5	Bone，Dice，Dog，Bone
6	Bone，Dice，Machine，Food Bowl
7	Bone，Bone，Paw，Dog
8	Bone，Bone，Paw，Toy
9	Bone，Toy，Key，Bone
10	Bone，Toy，Key，Dice
11	Bone，Toy，Bone，Machine
12	Bone，Machine，Dice，Toy
13	Bone，Machine，Toy，Key
14	Bone，Toy，Paw，Food Bowl
15	Bone，Toy，Toy，Machine
16	Bone，Paw，Toy，Toy
17	Toy，Bone，Key，Bone
獎勵關卡1	Machine，Dice，Dice，Dice
獎勵關卡2	Machine，Dice，Dice，Machine

The Simpsons:Night Of The Living Treehouse Of Horror

選關密碼

下列是直接通往各關的密碼，大家可以隨時往更後的關卡：

關卡	密碼
2	FWXCKJXGLWN
3	TNSLRYSJGWW
4	BXPGCFPYJWB
5	WSQJLTQFYWK
6	NPKYGBKTFWQ
7	XQRFJWRBTWP

Croc

自由選關

輸入「PQHPBFDHJB」作為密碼，大家便可以自由選關。

Armorines: Project S.W.A.R.M.

秘技模式

在輸入密碼的地方，輸入「BBBBBBBB」便能開啟，簡單方便。

Wacky Races

所有車手和賽道

輸入「MUTTLEY」作為密碼即可。

Ultimate Paintball

選關秘技

輸入以下密碼便能去到對應關卡：

關卡	密碼
2	1SQMJY2K
3	1XDMJJET
4	1TQMJWTO

Army Men

選關密碼

在遊戲內分為多個地區，而每地區又分為各個關卡，以下是前往各關卡的密碼：

關卡	密碼
Desert:Cactus Flats	
Ghost Town	新開始遊戲即可
Caution	Grenade，Machine Gun，Helicopter，Jeep
En Route	Jeep，Helicopter，Helicopter，Jeep
Clean Up	Machine Gun，Grenade，Machine Gun，Grenade
Desert:Casa Flats	
Enter Town	Machine Gun，Helicopter，Jeep，Machine Gun
To The Bank	Grenade，Grenade，Helicopter，Helicopter
Stop the Tans	Machine Gun，Jeep，Machine Gun，Helicopter
Tan's HQ	Jeep，Jeep，Grenade，Machine Gun
Desert:Winding Canyon	
Find that Jeep	Machine Gun，Plane，Jeep，Helicopter
Clear Patrols	Tank，Helicopter，Jeep，Machine Gun
Clear the Radar	Mortar，Tank，Helicopter，Jeep
Play it Again	Machine Gun，Helicopter，Tank，Mortar
To the Helipad	Machine Gun，Mortar，Machine Gun，Helicopter
Alpine:Winding River	
Patrol	Mortar，Mortar，Grenade，Machine Gun
Defense	Helicopter，Grenade，Jeep，Machine Gun
Radar Round Up	Jeep，Mortar，Machine Gun，Machine Gun
House Call	Helicopter，Jeep，Grenade，Plane
Movin' On	Plane，Tank，Mortar，Jeep
Alpine:Prison Camp	
Assault Prep	Machine Gun，Tank，Helicopter，Jeep
Assault Start	Machine Gun，Mortar，Plane，Mortar
Destroy Camp	Mortar，Machine Gun，Grenade，Mortar
Escape	Plane，Machine Gun，Grenade，Machine Gun
Alpine:Construction	
Secure Region	Mortar，Plane，Machine Gun，Plane
Get the Tank	Helicopter，Jeep，Grenade，Tank
Sack the Base	Machine Gun，Helicopter，Helicopter，Jeep
Final Assault	Mortar，Helicopter，Machine Gun，Jeep
Victory	Plane，Tank，Plane，Machine Gun

Army Men 2

直接選關

以下是通往每關的密碼，使用後便能直接跳關：

關卡	密碼
1	Mortar，Tank，Mortar，Jeep
2	Jeep，Jeep，Mortar，Plane
3	Tank，Grenade，Tank，Mortar
4	Rifle，Mortar，Jeep，Plane
5	Mortar，Rifle，Plane，Jeep
6	Mortar，Grenade，Rifle，Chopper
7	Plane，Grenade，Rifle，Tank
8	Grenade，Mortar，Chopper，Mortar
9	Tank，Mortar，Rifle，Tank
10	Jeep，Chopper，Tank，Mortar
11	Rifle，Mortar，Grenade，Mortar
12	Jeep，Chopper，Grenade，Chopper
13	Plane，Plane，Grenade，Mortar
14	Plane，Rifle，Plane，Chopper
15	Rifle，Chopper，Chopper，Tank
16	Chopper，Chopper，Rifle，Grenade
17	Rifle，Tank，Plane，Mortar
18	Rifle，Rifle，Grenade，Jeep
19	Rifle，Jeep，Chopper，Grenade
20	Chopper，Grenade，Rifle，Jeep
21	Mortar，Grenade，Chopper，Jeep
22	Rifle，Tank，Chopper，Rifle
23	Plane，Jeep，Tank，Mortar
24	Chopper，Rifle，Jeep，Mortar
25	Tank，Grenade，Plane，Grenade
26	Plane，Tank，Rifle，Mortar
27	Tank，Tank，Jeep，Tank
28	Jeep，Tank，Jeep，Mortar

Army Men: Air Combat

選關密碼

只要輸入以下密碼便能直接前往指定關卡：

關卡	密碼
2	Box，Cross，Box，Box
3	Rocket，Rocket，Rocket，Cross
4	Patch，Rocket，Box，Box
5	Cross，Patch，Cross，Rocket
6	Helmet，Rocket，Patch，Helmet
7	Box，Cross，Rocket，Cross
8	Rocket，Patch，Cross，Helmet
9	Patch，Patch，Rocket，Rocket
10	Cross，Helmet，Cross，Helmet
11	Helmet，Patch，Cross，Helmet
12	Box，Cross，Patch，Patch
13	Rocket，Cross，Helmet，Helmet
14	Patch，Cross，Box，Patch
15	Cross，Box，Patch，Helmet
16	Helmet，Cross，Rocket，Patch

Babe And Friends

選關秘技

在輸入密碼的地方依照下表輸入便能直接前往該關：

關卡	密碼
2	B0B
3	RN6
4	G5M
5	RM1
6	N6W
7	TYQ

Carmageddon

開啟所有隱藏車輛和場地

輸入「0Z6SZD[Skull]V」作為密碼便可。

Carrot Crazy

自動過關

首先輸入「Taz，Elmer Fudd，Daffy Duck」作為密碼，再進行遊戲時暫停和按「SELECT」鍵，在新視窗內按A便能前往下一關。

自己設定難度

依照以下的關卡及名稱輸入密碼，便能把指定的關調高或調低難度。

難度「易」的密碼：

關卡	關卡名稱	密碼
1	Treasure Island	Marvin Martian，Elmer Fudd，Daffy Duck
2	Crazy Town	Daffy Duck，Taz，Elmer Fudd
4	Space Station	osemite Sam，Daffy Duck，Elmer Fudd

難度「難」的密碼

關卡	關卡名稱	密碼
2	Crazy Town	Taz，Marvin Martian，Yosemite Sam
4	Space Station	Marvin Martian，Taz，Yosemite Sam

Chase HQ:Secret Police

選關密碼

輸入以下相應的密碼便能直接跳關：

關卡	密碼
2	NDHQ
3	WVLF
4	JD1S
5	NC4Z
6	BHKT
7	ZDKW
8	14FQ
9	XVNP
10	MMQG

Batman Beyond: Return Of The Joker

自由選關

輸入以下密碼後便能直接跳關：

關卡	密碼
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

A Bug's Life

選關密碼

以下是共八關的密碼，有了它們便能自由跳關：

關卡	密碼
1	9LKK
2	BL26
3	5P9K
4	6652
5	BKK2
6	2PLB
7	6562
8	L59B

Dave Mirra Freestyle BMX

輕鬆完成遊戲

輸入「R6KZBS7L1CTQMH」作為密碼，大家便不需要玩而能完成整隻遊戲。

Dragon Dance

選關密碼

依照下表各位便能直接前往想到的關卡：

關卡	密碼
1	3128
2	1497
3	7434
4	4136
5	9224
6	6230
7	4592
8	7271
9	2315
10	2042
11	9913
12	9354
13	1720
14	3310
15	0170
16	5108
17	6482
18	1277
19	2460
20	4838

Godzilla: The Series

最強火力

輸入「DMJMBJRFFR」作為密碼後，便可以在最後一關使用最強的武器。

選關密碼

依照下表輸入便可直接跳關：

關卡	密碼
2	NCFRGJJBBK
3	DMTFLSBFQM
4	PKDJMPLNPS
5	KDQLHRNDCN
6	DQSPCFPFJR

Duke Nukem

選關秘技

在 TITLE 畫面內輸入←、→、↑、↑、↓、↑、→、←即可。

無敵

在 TITLE 畫面內輸入↑、↓、↓、←、→、←、↑、↑即可。

Flipper And Lopaka

選關密碼

依照下表輸入便能去到指定的關卡：

關卡	密碼
2	Q9MRMK
3	Q9MPP1
4	Q9MR61
5	Q9MKPR
6	+9MM3Z
7	Q9MM47
8	Q9MMRF
9	Q9MKKL
10	Q9MM3S
11	Q9MMN0
12	Q9MKR8
13	Q9MMPN
14	Q9MKMX
15	Q9MM44
16	Q9MMRG

Frogger

秘技模式

先故意 GAMEOVER 一次，在最高分數排名處輸入 A、B、A、B、SELECT 和 START，在主選單上將會出現秘技的選項。

令交通停頓

在進行遊戲時輸入 A、B、B、←、→、↑、B、A 即可。

Halloween Racer

隱藏賽道

輸入「2！！ MT9」作為密碼便會自動出現。

Hot Wheels: Stunt Track Driver

所有車輛和賽道

輸入↓、←、↑、A、↓、→作為密碼即可。

選關密碼

遊戲在每大版之內細分為幾小關，以下的密碼能幫助各位自由選擇：

關卡	密碼
SHADOW JET	
2	←、↑、←、↓、↑、A
3	→、↑、→、↓、↑、A
4	↑、B、↑、↑、←、A
5	B、←、B、↑、↑、←
6	↓、←、↑、A、↑、↑
終結	↓、←、↑、A、↓、→
TOM JAM	
2	B、B、←、↑、A、B
3	←、←、↑、A、→、→
4	←、←、↑、←、A、←
5	↓、↑、←、↓、↓、A
6	B、B、B、→、→、↑
終結	↓、←、↑、A、↓、→
WAY TO FAST	
2	→、A、→、B、←、↓
3	↓、→、B、→、↓、B、↑
4	→、→、↓、A、↓、A
5	↑、A、A、↓、←、↑
6	←、↑、A、B、B、→
終結	↓、←、↑、A、↓、→
SLIDE OUT	
2	↓、A、↑、A、B、B
3	←、B、←、→、↓、B
4	↓、B、B、B、→、↓、↑
5	A、A、→、→、B、↓
6	→、↑、←、↑、←、→
終結	↓、←、↑、A、↓、→
TWIN HILL	
2	↓、←、B、B、→、B
3	↑、B、↓、↓、→、←
4	→、↑、→、B、B、→
5	→、↑、→、↓、A、→
6	→、←、↑、A、↑、↓
終結	↓、←、↑、A、↓、→

Inspector Gadget

選關密碼

照下表便能直接前往指定關卡：

關卡	關卡名稱	密碼
2	The Plasma Heart	FH2KBH
3	The Volcano	FM!PQM
4	The Vats	FRVTLR
5	The Underground	FWQZ!?

Indiana Jones And The Last Crusade

自由選關

下列是通往各關的密碼：

關卡	密碼
2	011031158
3	D912H4133D
4	0313B51330
5	20153612JF

Jungle Strike

跳關密碼

輸入以下密碼便能前往對應的關卡：

關卡	密碼
2	4975200968
3	2922502918
4	6505068908
5	0540524815
6	0550792954
7	0950035298
8	0155908131
9	1185402550

Antz

選關密碼

下列是每關的密碼，輸入後便能直接前往心目中的關卡：

關卡	密碼
2	BCCB
3	DQGH
4	HGGF
5	NBFG
6	KGBF
7	QGJJ
8	GQHG
9	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQG

X-Men: Mutant Academy

使用 Phoenix

在 TITLE 畫面內輸入↓、→、↓、↑、←、→、B+A，如果輸入正確會有訊息顯示。

使用 Apocalypse

在 TITLE 畫面內輸入→、←、↑、↓、←、↑、B+A，如果輸入正確會有訊息顯示。

Tazmanian Devil: Munching Madness

選關密碼

以下是直接通往世界各地的密碼：

地方	密碼
China	BLG NGJ PDF FTJ
Greece	LLL NLJ KDJ FFJ
Switzerland	LMB PBK TFK DPK

Toy Story 2

自由選關

輸入以下簡單的密碼便能去到入何一關

關卡	密碼
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JBPJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW

San Francisco Rush 2049

選關密碼

以下是輕鬆通往各關卡的方法，只要在輸入密碼地方鍵入以下字句：

關卡	密碼
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

Pac-Man(GBC)

Pac-Attack 模式密碼

以下是各關卡的密碼：

關卡	密碼
1	STR
2	HNM
3	KST
4	TRT
5	MYX
6	KHL
7	RTS
8	SKB
9	HNT
10	SRY

NASCAR Racers

跳關密碼

以下是直接通往各關的密碼，使用後便可以隨意到處挑戰：

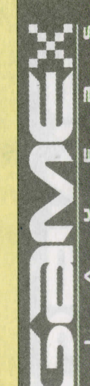
關卡	密碼
Jungle 1	KTHZTRYW
Jungle 2	PXMMZCHW
Jungle 3	TYGNDPTS
Jungle 4	LYMTHXRS
Egypt 1	ZTCSMGZW
Egypt 2	DYCLNSDR
Egypt 3	DTDWWYDZ
Egypt 4	CNCMCCML
Europe 1	DSTZLCTY
Europe 2	NHKMZRXZ
Europe 3	LSCLLLZS
Europe 4	LTNTHHCX
St. Petersburg 1	WHXSSTNT
St. Petersburg 2	NYLWNDSW
St. Petersburg 3	PGPMWKPY

The New Adventures Of Mary Kate And Ashley

各關密碼

以下是直接通往各關的密碼：

關卡	密碼
Thorn Mansion	新開始遊戲即可
Volcano Mystery	CBTHPM
Haunted Camp	GMQTCK
Funhouse Mystery	LHDDQJ
Hotel Who-Done-It	MDGKMQ





創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB !

第三屆創造球會超級聯賽最終排名表

排名	隊名	積分	勝	和	負	得球	失球	得失球差	備住
1	MAGE	45	15	0	0	57	3	54	UP!
2	橫濱Rafale	36	12	0	3	57	11	46	NEW!
3	橫濱隊	35	11	2	2	41	18	23	UP!
4	RSMD	28	9	1	5	28	22	6	
5	G.J.	27	9	0	6	31	33	-2	NEW!
6	夢幻球隊	26	8	2	5	38	21	17	UP!
7	暴風隊	23	7	2	6	25	24	1	
8	前進隊	22	7	1	7	23	30	-7	UP!
9	水皮	21	6	3	6	29	22	7	NEW!
10	Dream Team	19	6	1	8	23	33	-10	
11	岡山BALLENA隊	18	5	3	7	17	24	-7	
12	Wong Chak Hung隊	17	5	2	8	20	39	-19	
13	至尊南華	16	4	4	7	27	39	-12	
14	SFIDA祖	9	3	0	12	19	37	-18	
15	世田谷隊	6	2	0	13	20	53	-33	UP!
16	敢死隊	1	0	1	14	11	57	-46	NEW!

註：
UP!為球隊有在今屆聯賽中更新。
NEW!為新參加聯賽的球隊。

第十一回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 夢幻球隊	1 — 3
暴風隊 對 RSMD	1 — 2
Wong Chak Hung隊 對 SFIDA祖	3 — 1
岡山BALLENA隊 對 MAGE	0 — 4
世田谷隊 對 至尊南華	3 — 5
前進隊 對 水皮	4 — 3
G.J. 對 橫濱Rafale	0 — 7
敢死隊 對 橫濱隊	0 — 3

第十二回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 RSMD	2 — 2
暴風隊 對 SFIDA祖	4 — 1
Wong Chak Hung隊 對 MAGE	0 — 5
岡山BALLENA隊 對 至尊南華	0 — 2
世田谷隊 對 橫濱Rafale	0 — 6
前進隊 對 G.J.	2 — 1
敢死隊 對 夢幻球隊	1 — 6
水皮 對 橫濱隊	2 — 3

第十三回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 SFIDA祖	1 — 3
暴風隊 對 MAGE	0 — 5
Wong Chak Hung隊 對 至尊南華	3 — 3
G.J. 對 水皮	2 — 1
橫濱隊 對 夢幻球隊	2 — 1
橫濱Rafale 對 RSMD	4 — 0
前進隊 對 敢死隊	4 — 1
岡山BALLENA隊 對 世田谷隊	1 — 0

第十四回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 MAGE	0 — 2
暴風隊 對 至尊南華	0 — 2
水皮 對 夢幻球隊	1 — 1
G.J. 對 橫濱隊	1 — 5
橫濱Rafale 對 SFIDA祖	2 — 1
敢死隊 對 RSMD	0 — 4
Wong Chak Hung隊 對 世田谷隊	2 — 0
岡山BALLENA隊 對 前進隊	3 — 0

第十五回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 至尊南華	3 — 2
水皮 對 SFIDA祖	3 — 0
夢幻球隊 對 MAGE	0 — 4
暴風隊 對 Wong Chak Hung隊	2 — 0
岡山BALLENA隊 對 G.J.	1 — 2
前進隊 對 橫濱Rafale	2 — 1
橫濱隊 對 RSMD	1 — 0
世田谷隊 對 敢死隊	4 — 2

賽後超短報

報導員：剛好路過的小吉

「MAGE」最終以全勝姿態地完成了二連霸的美夢，而「橫濱Rafale」則保持第二名的席位，此外，「橫濱隊」在最後階段發力昇至第三名，而「橫濱隊」距離第四名的「RSMD」共有7分之多，可見前三名的球隊成績是實至名歸的，而絕非僥倖。在經過了十五場的比賽後，第三屆聯賽總算完結了，而隨著本屆聯賽的曲終人散，亦代表創造球會超級聯賽的正式結束。

第三屆創造球會超級聯賽得獎者

名次	參賽球隊	得獎者名稱
冠軍	MAGE	Chan Tak Chi
亞軍	橫濱Rafale	葉嘉鴻
季軍	橫濱隊	Thomas

聯賽獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格

心灰意冷J.J話

1

相信到了出書的時候，我們一眾兄弟已經開始了「西部大開發」之旅，面對「西部英雄」及一眾西人……（子濃：同意）

西人的行為自然與我們東方人不同，而且他們慣說的「西話」，自然較難入耳……（子濃：同意）

本來自己已經抱著「人不犯我、我不犯人」的心情工作，但這個世界實在太多人犯賤，但想深一層，這班人實在很可憐，因為他們奈我不何，才會做這些無聊事出來……（子濃：同意）

不過無論如何，原本還曾經想過是否打消辭職的念頭，已經徹底的消失了，這種公司，怎留下去？罷了……（子濃：同意）

向各位重申一次，在下將於8月中離開這間公司……（子濃：尚未）

怒火中金

2

在今期的編者話我決定花上寶貴的版位，怒罵某香港ISP「SXPERNXT」，各位讀者請勿見怪！

事源筆者一向有在夜間上網及E-MAIL的習慣，原本都相安無事，但「SXPERNXT」這間公司的服務的確每況愈下，到最近確使人忍無可忍，首先是一打即通的服務已經盪以無存，這個都冇問題，我有耐性。當接通後以為平安無事，但在10分鐘內不停斷線(之後我已放棄)，這已是很大問題，但都冇所謂，我再遲點再上。去到零晨2、3時終於能夠長時間接通，但換來的卻是時間照計，但傳送訊息的燈完全不閃亮，如是者直至我放棄為止，這到底是甚麼的服務？我真想知到。不過這亦未算離譜，最厲害一次因在家中工作，完成後已是大約零晨5:30，一心準備把完成品E-MAIL時，以上各種問題再次重現，使我連少少的2K文字檔亦要在6:00才能傳送完成，這是甚麼一回事？難度要用家在零晨6時以後才上網？難度該公司支持早睡早起？

雖然我只是個小小的56K用戶，但消費者總有一點權益吧！既然我每月都有付出月費，但服務竟然完全地變質(有時可能是冇服務)，這到底是怎麼一回事？

今期就講住咁多！BYE！

下回GPX(編者話)，「西部大開發！」DON'T MISS IT！

精神超越了肉體的小吉

3

＊已連續一星期只睡得不到五小時，不但沒有事而且思考能力反而提昇了不少。

＊今天的考試遲到加早退，真是只不得，原本3小時的考試只用2小時15分鐘去完成。

＊考試時沒有帶計數機，但卻要計算達十個位的連環乘除數，幸好小弟的CPU有番咁上下，不比計數機弱，不然要叫救命了。

＊星期日踢足球時，狀態大勇，竟然在助攻的情況下用左腳於角度極小的情況勁射龍門死角入了，當時更是打後衛的位置。原本有一球近三十米的罰球險些能左腳勁射入網，可是剛射斜了一個球位。可惡！

＊快點考完試就好了！

＊下一科是小吉最怕的英文啊！希望大難不死啦！

＊今期書完成後便要馬上搬了，有點害怕不習慣新的工作環境啊！更怕高處不勝寒。

＊好久沒有碰家中的遊戲機了，你們要等我啊！

＊今年暑假將要進行第二次地獄式訓練，目標是在2個月內跑超過100公里。

＊正儲錢購買PS2，希望價錢能再平一點便好了。

＊購下GBA後已很久沒有玩，就連乘車時也沒有時間玩啊！

＊恭喜拜仁成功奪得德國聯賽及歐洲聯賽的冠軍，這此都是他們應得的。小吉很開能第一時間在電視內見到今年內二次拿冠軍的場面。

＊雖然一直想學日文，但始終抽不出時間來，真可惡呀！

＊小吉正為某樣將會發生的事情倒數著，至於倒數什麼便在此賣個關子。

＊今期就在這兒說再見啦！下期見！

ΩAINHOΩ

4

GPPS女性陣不滅之謎？欲知後情，留意下期GPPS便一清二楚了。

近日天氣極為炎熱，心情完全被這種天氣完全蒸發……死熱人啊！！

TEXT：寒武紀

5

……。

非人生活-阿亮

6

今期真係好忙……都差不一個星期沒有與家人見面，我返屋企時，佢地就訓緊覺，而到佢地活動時，就到我訓覺，到底這種生活幾時先會完……

「他」的週記Vol.1

7

如任何人也有能力做好某個指定工作，那麼，對其中一份子的他，或許該份工作已再沒意義…

對他而言，報酬不比信念重要…可是，至少他希望能夠獨力養家…與及每天都有時間與家人相處…

不過…這是空想…為信念，要捨棄的實在太多，他…開始有點兒氣餒…

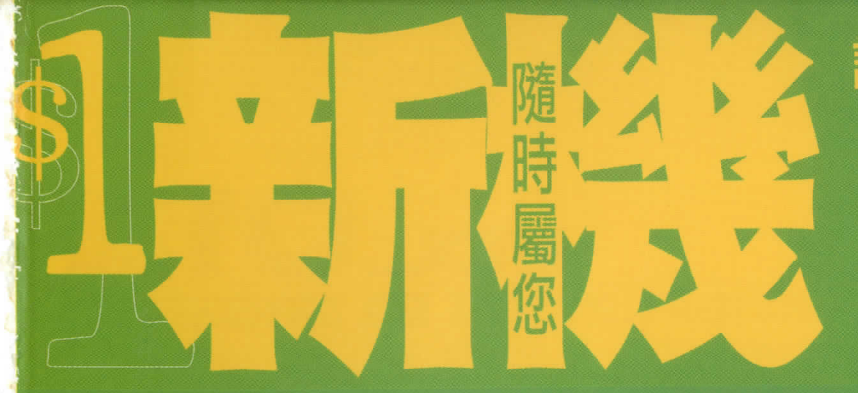
（綿羊大王）

KOTARO

8

Number13

有時『經驗』難免會為我們製造了盲點，令我們一次又一次地碰釘也找不出半點因由，究竟原因何在？大家也來動動腦筋，想一想吧！



計劃參加者募集!


GAMEBOY ADVANCE


PLAYSTATION 2

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花 **以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1 新機 隨時屬您　計劃更新!

由於在上一次的《$1 新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

GAMEPLAYERS GROUP

VOL.013

GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

兩位英雄的傳奇故事，由此開始……

ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

TearRing Saga

宇多拉英雄戰記

專題探討

GAMECUBE 、 XBOX 之勝利方程式

PS2 ONLINE GAME 之可能性

塔羅牌與電視遊戲

